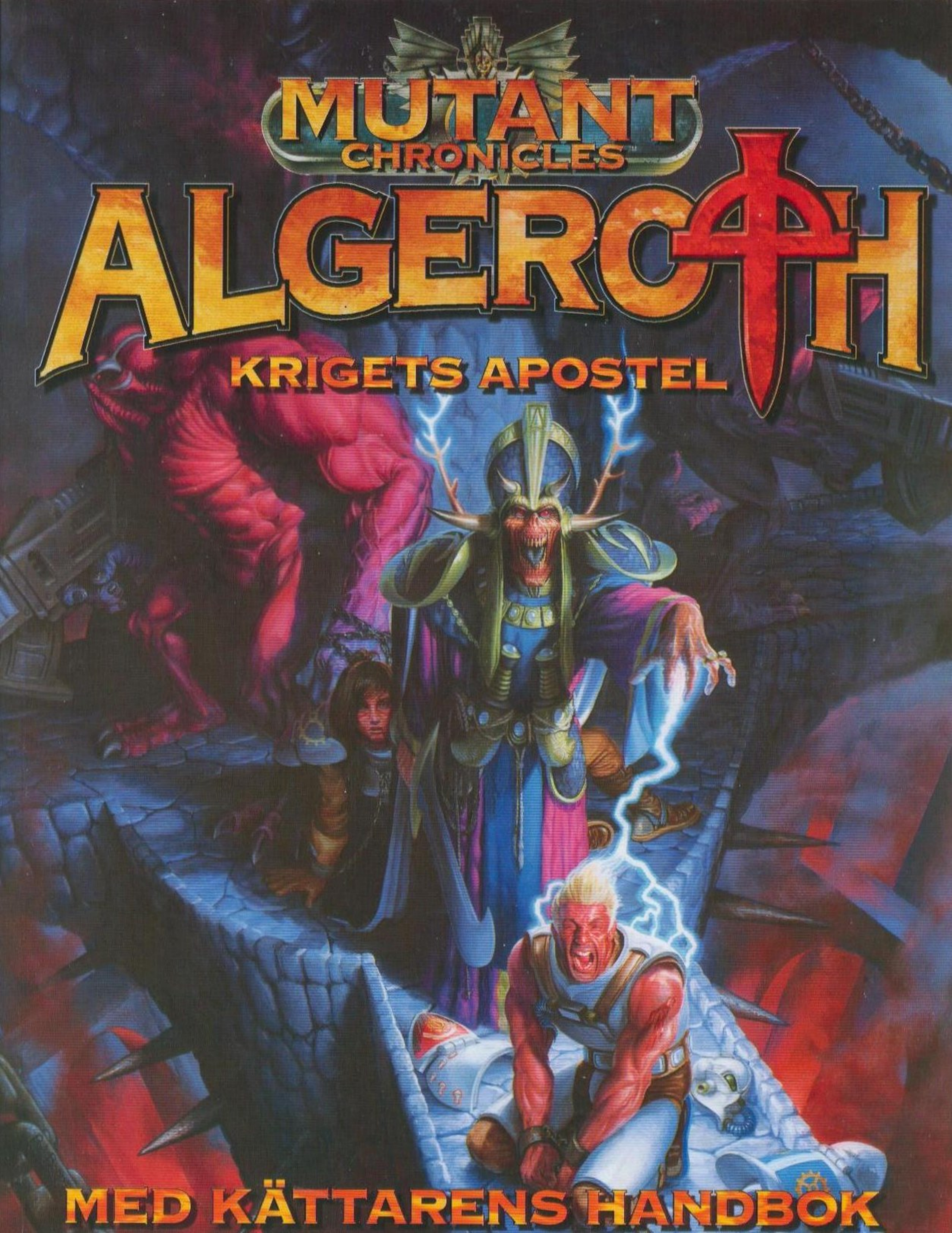
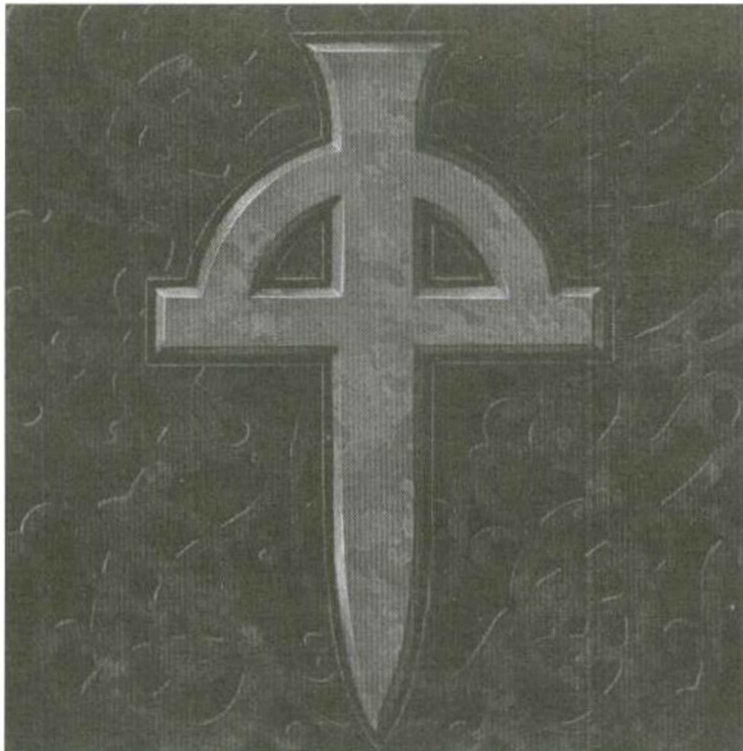


MUTANT CHRONICLES
ALGEROTH
KRIGETS APOSTEL
MED KÄTTARENS HANDBOK

ALGEROTH™
KRIGETS APOSTEL™



KONSTRUKTION: BILL KING
ÖVERSÄTTNING: HENRIK NILSSON
UTVECKLING: BILL KING, HENRIK STRANDBERG, NILS GULLIKSSON
REDIGERING: HENRIK STRANDBERG, MATT FORBECK
FORMGIVNING: STEFAN THULIN, NILS GULLIKSSON
ORIGINAL: ÅSA GRANLUND, HÅKAN ACKEGÅRD
KARTOR: HÅKAN ACKEGÅRD
OMSLAG: PAUL BONNER
ILLUSTRATIONER: PETER BERGTING, PAUL BONNER,
NILS GULLIKSSON, TONY BAGGE, HÅKAN ACKEGÅRD

ÖVRIGA BIDRAG: JERKER SOJDELIUS, FREDRIK MALMBERG

Scan: Psybiorg
PDF: Jonas

TRYCKT I U. S. A.
TENNFIGURER FRÅN HEARTBREAKER™
FÖR MER INFORMATION, SKRIV TILL: ÄVENTYRSSPEL, BOX 4628, 116 91 STOCKHOLM. BIFOGA SVARSKUVERT.


PETER BERGTING 1994

NB: Liber Hereticus är en av de förbjudna böcker som endast Inkvisitorer och Mystiker har tillgång till. Boken skrevs av en av de mest framgångsrika och respekterade Inkvisitorerna genom tiderna, broder Lucretius Kane. Liber Hereticus berör särskilt kulterna kring de Mörka Apostlarna. Var Katedral har ett exemplar i ett valv som dag och natt vaktas av trogna soldater, och skriften kan studeras endast sedan Katedralens Kardinal givit särskilt tillstånd till detta.

Bokens samtliga kapitel kommenteras av Inkvisitor Kane själv, och dessa Förkänningar tjänar ännu i dag som kunskapskällor för såväl Missionärer som vanliga troende i solsystemets alla hörn.

LIBER HERETICUS — LEKTION ETT

«Var hälsade, Mörkrets Bröder, och väl komna. Ni har samlats här i dag för att träda in i vår flock. Av egen fri vilja har ni valt att tjäna inom vår Kohort. Låt försegla dörren, och låt samtliga närvarande veta att vägen spärras av krafter som vida överstiger dödliga människors. Ingen tillåts passera denna dörr igen, utan att först till kropp och själ ha försvurit sig till vår Herres tjänst.

I kväll kommer hemligheter att avslöjas för er, hemligheter så fruktansvärda att ingen som inte svurit att med sin totala tystnad skydda dem kan tillåtas leva. Vet att ni alla genom er blotta närvaro svurit en ed att bevara dessa hemligheter intill döden. Tag er i akt, för straffet för förräderi är omedelbart och fruktansvärt bortom allt förstånd. Döden är vid jämförelse med det straff som drabbar dessa avfällingar en lisa.

Jag kommer nu inte att tala mer om sådana ting, eftersom ni inte är sådana som förråder hemligheter — ni är de utvalda. Ni är de män och kvinnor som sett den rätta vägen, ni har sett bortom stjärnskrapornas glittrande fasader och ni har sett dem som styr oss som de korrupta skadedjur de är. Ni har sett hur Brödraskapet vuxit sig feta på tiondet ni betalat, allt medan Megakorporationerna svullnat likt blodiglar på ert slit och släp, och ni har fått nog.

Jag vet att det är så, för jag var en gång som ni. Jag såg min oskyldiga syster släpas iväg till Inkvisitionens blodstänkta celler, och jag såg två av mina modiga bröder dräpas i de ändlösa krigen Megakorporationerna emellan. Långt ifrån dagsljuset arbetade jag i mitt anletes svett för mitt dagliga bröd, en ynka smula, medan mina barn svalt och släpade sig fram i fattigdom och misär. Så levde jag till den dag, den härliga dag, då jag blev kallad som ni nu kallats.

Ja, sannerligen säger jag eder, ni är kallade. En kraft långt större än vad ni ännu kan föreställa er har valt att bestå just er med denna ära. Vår Kohorts mest lojala medlemmar har hållit ett vakande öga över er under månader, nej, år. Sedan den dag då ni för första gången muttrande bet ihop tänderna inför korporationernas tyranni har öron lyssnat till era minsta ord. Sedan den dag då ni för första gången knöt era nävar i fickorna i frustration och vrede över Brödraskapets så kallade Missionärers tilltag har ögon iakttagit era minsta handlingar. Till och med i era drömmar har ni prövats av krafter vars like ni ännu inte ens kan föreställa er. Ni har klarat alla dessa prövningar, varav den sista var att ni kom hit i kväll. Ni har ingen anledning att betvivla er hängivenhet, för jag vet att ni i sanning är hängivna.

Ni är de Utvalda. Ni är värdiga att mottaga sann kunskap. Några saknade mod nog att komma till oss i kväll, men de kommer inte att besvära oss vidare. Några av dem var spioner, uselt avskum i det ruttna Brödraskapets tjänst. Deras falska tungor har spelat för sista gången. Kasta tillbaka era kåpor och visa era ansikten, avslöja era namn och gör detta utan fruktan. Var trygga i förvissningen att samtliga närvarande är pålitliga. Ni kan — och ni måste — lägga era liv i varandras händer, för våra fiender är många och mäktiga, och ert enda skydd är tilltron till era kamrater.

Nå, vilka är då vi? Vid det här laget måste ni ha anat det. Ni är visa män och kvinnor, och ni måste ha haft era aningar. Om ni inte hade haft det vore ni inte här i kväll — vi har ingen användning för tanklösa dårar.

Jag ska säga er vilka vi är. Vi är de vars namn ni har hört uttalas i skygga viskningar. Vi är de ni har varnats för ända sedan den dag ni var gamla nog att förstå det talade ordet.

Några av er har hört oss benämnas Kättare. Detta är Brödraskapets ord, och de bär den fadda smaken av vidskepelse och dårskap hos dem som kallar sin okunnighet kunskap, sin tro för vetskap. Lägg ingen vikt vid sådana ord. De är bigotta dårars fabulerande.

Några av er har hört oss kallas rebeller, vilket är en halvsanning. Vi tjänar ett högre syfte och en högre ordning. Och ja, därmed är vi rebeller — men det vi revolterar emot är ett samhälle som blivit sjukt, ojämlikt och korrupt. Vi strävar efter att störta detta skamliga samhälle. I dess ställe vill vi skapa en nyordning där de modiga belönas efter förtjänst och de värdiga styr — och ni är alla värdiga att styra.

Sök i era hjärtan och finn sanningen. Står det inte klart för oss alla att vårt samhälle bygger på en snårskog av lögner? Brödraskapets lögner och Megakorporationernas arbete går bara ut på att hålla oss nedtryckta i smutsen. Våra lagar har upprättats i syfte att hålla de lättledda i okunskap och de svaga i bojor. Ni är vare sig lättledda eller svaga. Ni har lyckats urskilja lögnerna som just lögner och ni, samtliga här närvarande, män som kvinnor, har avvisat dessa lögner.

Brödraskapet har sagt er att ni ska ära Kardinalen, men varför skulle ni göra det? Varför lyssna på en senil gamling som anser sitt osammanhängade lallande vara den enda och heliga sanningen? Bort med sådana vanföreställningar!

Brödraskapet har sagt åt er att sky Mörkret. Det hela är skrattretande! Det är ju Brödraskapet som helt enligt sina egna cyniska syften definierar Mörkret — nämligen allt som motsäger deras sinnessvaga kult. Deras ljus är galenskapens själlösa ljus. Deras Krönikor är ett osammanhängande hopkok av halvsanningar och skamlösa lögner som endast syftar till att rättfärdiga och befästa deras makt. Se dem som de illvilliga och självgoda banaliteter de är.

Megakorporationerna avkräver er lydnad mot löftet att i gengäld skänka er välstånd och trygghet i en våldsam värld. Även detta är en lögn. Korporationerna ökar endast sitt eget välstånd, och de offrar utan att blinka sina undersåtar närhelst det passar deras syften. När allt kommer kring kan korporationerna inte ens skydda sig själva inför den annalkande stormen. De är alltför upptagna av att öka sina vinster, alltför upptagna av sina småaktiga tvister sinsemellan, för att upptäcka den avgrund som ligger framför dem. Avvisa sådan dårskap!

Ja, ni måste glömma alla de lögner ni fyllts med. Ni har hela tiden misstänkt att överhetens budskap varit falska, och jag står här i kväll för att säga er att ni i detta haft rätt. Sanningen står inte att finna i Brödraskapets sinnesslöa litanior eller Megakorporationernas ändlösa ström av insmickrande propaganda. Jag står här för att säga er sanningen, den enda sanningen.

Vårt samhälle står vid randen av en avgrund. Det förtärs inifrån av girighet och korruption samtidigt som det utifrån hotas av en kraft långt mäktigare än vad dödliga människor kan föreställa sig. Snart randas den dag då det med vår Herres ankomst för evigt sveps ned i djupet. Otroende mäns rosslingar och deras kvinnors gråt kommer att stiga upp mot himlarna. Världar kommer att för-

täras av eld. Detta är den enda vägen. Allt måste renas med svärd och eld. Först därefter kan vi börja om på nytt. Det är en ledsam väg, men ett nödvändigt offer.

Ni har givits möjligheten att välja. Ni, de Utvalda, måste nu välja sida. Ni kan göra gemensam sak med den gamla ordningen och svepas bort med den när vår Herre kommer i all sin härlighet. Ni kan tjuta och dö tillsammans med alla de andra lättledda får som valt att tro på de urgamla lögnerna. På den sista dagen kan ni skåda vår Herres anlete för att sedan dö i ängslan och skräck — för ni kommer att möta Honom, var så säkra på det. Inte ens döden räddar er undan hans dom, för era odödliga själar kommer att vigas åt honom.

Ni kan välja dårskap och undergång — eller evigt liv och gränslös makt. Ni kan bli gudars likar, och de pånyttfödda världarna blir era leksaker. Ni kan välja seger eller död, evigt liv eller evig tortyr. Valet är ert, och ni måste välja *nu!*

Gott. Vi är alltså överens. Ni har fattat ett vist beslut, och eftersom ni är kloka män och kvinnor tänker jag inte försöka ljuga för er. Vägen framför oss är lång och svår, och några av er kommer att misslyckas. Några av er kommer att visa sig vara ovärdiga den yttersta makten, medan andra kommer att falla i Brödraskapets händer och där stirra döden i ansiktet. Dessa är de risker ni löper — vet detta!

För dem av er som lyckas väntar belöningar bortom all fattningsförmåga. Makalös rikedom, evigt liv, enastående insikter och bemästrande av krafter som mänskligheten i sin litenhet inte vågat drömma om. Innan vi skiljs för i kväll, vill jag att ni svär Blodseden med mig och fyller era hjärtan med er sista och mäktigaste Herres namn: Algeroth, Förstörelsens Herre, Krigets apostel.

Härmed avslutas er Första Lektion.»

FÖRSTA FÖRKÄNNINGEN

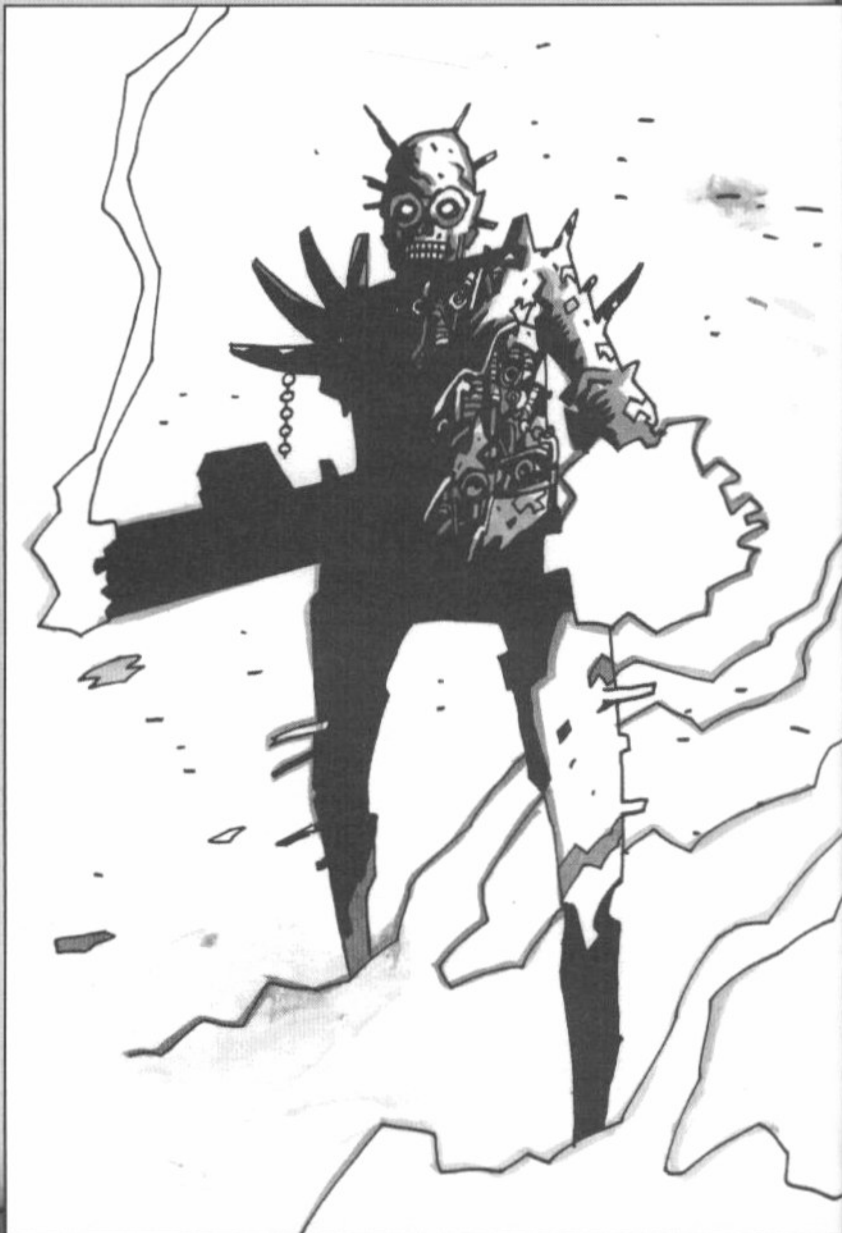
De Mörka Apostlarna och deras lärjungar är det största hot som mänskligheten står inför. Vi vet ingenting om deras ursprung, förutom att de väcktes till liv när Imperials Konkvistadorer landade på den tionde planeten, Nero, och väckte det som inte fick väckas. Sedan dess har den Mörka Legionen svept fram över människans världar, och det är bara våra krigares mod och vårt strålande Brödraskaps läror som räddat mänskligheten från att störtas ned i avgrunden.

Darra inför de Mörka Apostlarnas namn, för de står för motsatsen till allt vi tror på och allt det goda i vårt samhälle. Den äldsta av dessa Apostlar är Ilian, Intighetens Härskarinna. Efter henne kom Algeroth — den Mörka teknologins herre, Förintelsens furste — Muawihje, Synernas herre, och Semai, Föraktets herre, samt Demnogonis Besudlaren.

Om de Mörka Apostlarnas ursprung är inget känt förutom att de skapats av det Stora Mörkret, all ondskas källa, som vårt Brödraskap svurit att bekämpa. Samtliga Apostlar är ofattbart mäktiga och har under sig nästan lika mäktiga varelser, de djävulska Nefariterna. Under var Apostel myllrar dessutom enorma horder av enklare varelser, vars blotta namn injagar skräck i Ljusets förkämpar. De mäktiga Raziderna, de fruktansvärda Ezoghoulerna och de vilda Nekromutanterna, Centurionerna och Legionärerna utgör befäl och fotfolk i Mörkrets arméer. Men även om dessa arméer är många och starka är de inte det enda hotet mot vår existens — vi står också inför ett annat, mer illavarslande och minst lika dödligt hot. I vår samhällskropp växer tumörer i form av de många Kulter som tillber och följer Apostlarna, och mot dessa Kulter måste vi ständigt vara på vår vakt.

För mentalt friska människor verkar det underligt att någon kan vilja tjäna så uppenbart ondskefulla varelser, men ändå är detta just vad många förvirrade själar gör. Människan har alltid hungrat efter makt, rikedom och ära, och denna hunger är det tydligaste tecknet på Mörkrets närvaro. Alla har vi någon gång känt oss frestade att synda, känt det förbjudnas dragningskraft. De Mörka Apostlarnas hantlangare är huvudsakligen sådana som valt att ge efter för sina mörkare sidor, och deras enda strävan är att tillfredsställa sina lustar. Enligt Inkvisitionens utredare är det vanligen dessa som snabbast når högre positioner inom Kulterna.

Alla de som går med i Kulterna är dock inte till en början onda, även om de med tiden oundvikligen blir det. Folk går med



i de Mörka Apostlarnas Kulter av en mängd olika skäl. Somliga är dumma nog, andra galna nog, att göra det. Andra är förvirrade själar som söker något att tro på, något större och allsmäktigt. Åter andra är idealister som upprörs över det de uppfattar som fel och till och med ruttet i vårt samhälle. Alla väljer dock att gå med i en rörelse de anser ha styrka nog att rasera den nuvarande ordningen och uppfylla deras önskningar, vilka de nu än kan vara. I denna bok behandlas de som följer Algeroth, eftersom de är de mest aktiva och våldsamma av de som våra trogna Bröder kommer att stöta på.

Algeroths Kulter är många och vitt spridda över våra världar. De kallar sig själva vid många namn: De utkorade, De utvalda, De segerrika. Oavsett vad de kallar sig är deras mål desamma — att krossa våra arméer, utsläcka oskyldiga liv och sprida skräck och förödelse över mänsklighetens världar.

Kulterna har infiltrerat själva kärnan i vårt samhälle. De har ögon och öron överallt, de söker ständigt efter nya lovande lärjungar och snärjer de dåraktiga och oförsiktiga i sina nät av antydanden, löften och lögner. Tänkbara kandidater studeras i månader, ibland till och med år, innan de får påhälsning av en rekryterare — vanligen någon de känner eller åtminstone känner till — och bjuds in till ett möte. Tvekar de, övertalar man dem. Visar de minsta tecken på rädsla skräms de till att gå med. Försöker de rapportera det inträffade för myndigheterna likvideras de.

Våra Inkvisitorer antar att de nyligen rekryterade under det följande mötet får träffa ledaren för gruppen, eller Kompaniet eller Kohorten som de kallar den. Ledaren är en karismatisk och mycket vältalig person som redan fått en mängd Mörka Gåvor av sin herre och gått långt i dennes tjänst. De nyrekryterade får under detta första möte höra en mängd löften och hot. Löftena talar i vaga ordalag om makt och ära, hotelserna om en vedergällning så fruktansvärd att man omöjligt kan föreställa sig den. Till sist får man nykomlingarna till att avslöja sina namn och visa sina ansikten för de övriga närvarande. Detta syftar inte bara till att skapa ett band emellan dem, utan tjänar också som ett hot — deras namn är nu kända av andra, och vem vet när en förrädare slår till nästa gång? Lärjungarna lever nu i såväl fruktan som i hopp. FRUKTAN eftersom Inkvisitionen inte visar någon misskund och deras närvaro vid ett sådant möte är nog för att brännmärka dem som Kättare. HOPP eftersom de nu har försvurit sig åt Mörkret, som lovat dem makt och rikedom att undgå till och med Inkvisitionens långa arm. Bäggedera är naturligtvis rena lögn, men vem skulle säga dem det?

LIBER HERETICUS — LEKTION TVÅ

«Var hälsade, Mörkrets Bröder, och väl komna. Ni känner nu vår Herres namn och har alla svurit att tjäna Honom. Jag kan se på er att ni törstar efter kunskap. Hav tålamod. Kunskaperna kommer med tiden, och med dessa kunskaper makten att förändra vår värld, men först måste ni veta vem det är ni tjänar. Jag ska nu berätta om Algeroth, Förintelsens furste och den Mörka teknologins herre.

Vår Herre följer eldens och misströstans väg, den Enda vägen, Erövringens väg. Hans arméer är enorma, hans vapen fruktansvärda. Han är Erövraren personifierad, och visar varken nåd eller skrupler. Han lever för att härska och böja allt efter sin vilja. Han kommer inte att vila förrän samtliga levande varelser kräler under hans järnskodda stövel. Lär er att bli som honom om ni önskar tjäna honom väl. Var obarmhärtig, för våra fiender förtjänar ingen nåd. Var hårda och avvisa Brödraskapets moralkakor som de lögner de är, endast avsedda att göra oss lydiga och tjänstvilliga. Bryt er fria från ert förflutnas bojor och lär er sann visdom.

Vår Herres strävan är att erövra människans världar och förvandla dem till enorma slagfält där alla får kämpa och dö för att roa honom och öka hans strålglans. Jag ser att några av er ryser. Var inte som ängsliga får. Det är alla levande varelsers öde att kämpa för överlevnad och herravälde. Universum är ett slagfält där allt levande kämpar för att överleva, föröka sig, segra och härska. Utan kamp ingen ära. Den som inte kämpar kan inte visa sig värdig vår Herres belöningar. Gläds därför åt att ni tillhör de Utvalda och att ni vet vad ni kämpar för. Det är inte allom givet att veta detta.

Vår Herres mål är lätt att förstå: förintelse av fienden och erövring av samtliga världar. Till detta syfte ligger mäktiga arméer i hans Citadell i väntan på hans avgörande anfall och slutgiltiga seger. Några av er har tjänat i Megakorporationernas arméer, och ni har trott dem vara starka. Sannerligen, säger jag eder: dessa arméer är endast svaga skuggor av vår Herres styrkor, fadda återspeglingar som kommer att svepas bort som rön för vinden när Herren låter sina horder marschera fram i allt sitt majestät. Låt till dess korporationerna trumpeta ut sina obetydliga segrar, låt Brödraskapet basunera ut sina tomma triumfer. Sådana segrar är inte bestående, sådana triumfer är illusoriska. Vad bryr sig vår Herre om att något litet Citadell faller, eller att någon mindre armé förintas? För var förlorad enhet står hundratals i reserv, och hans Legioner växer för var dag som går. Segern blir oundvikligen till slut hans.

Och alla vi har roller att fylla i detta krigsskådespel. Vi måste organisera likasinnade i Kohorter som kan så split mellan våra fiender och injaga skräck i deras efterföljare. Vi måste från insidan förstöra det vår Herre förstör från utsidan. Vi är hans tallösa horders förtrupper, en spjutspets som redan bitit djupt i hans fiendes kropp. Oss åligger det angenäma uppdraget att bereda väg för Herren. I framtiden kommer ni att ges en mängd uppdrag.

Ni måste visa järnvilja och stålhård disciplin. Ni kommer att prövas som ni aldrig har prövats förut. Era dagar kommer att vara fyllda av fruktan, era nätter kommer att genljuda av inbillade fienders fotsteg. Var starka. Håll fast vid er tro. Genomför de uppdrag som ålagts er oavsett vilka hinder som än ställs i er väg. Var tacksamma för att ni prövas som endast de Utvalda prövas, och kom ihåg det storslagna öde som väntar er. Kom alltid ihåg att framgång belönas och misslyckande bestraffas.

Jag kommer nu att ge er alla varsitt uppdrag. Utför det väl, för det är blott det första steget på er äras väg. Dem av er som lyckas kommer jag att återse. De som misslyckas...

Härmed avslutas er Andra Lektion.»

ANDRA FÖRKÄNNINGEN

Algeroth är Krigets Apostel, och hans största styrka finns på slagfältet. Hans arméer är som flugor kring ett kadaver, och hans Citadell många och väl befästa. Hans Citadell tjänar som baser för hans Legioners förstörelse– och erövringsuppdrag.

Än så länge har Algeroth inte haft nån större framgång i sin strävan efter totalt herravälde. Inför Brödraskapets och Magekorporationernas många och starka arméers ihärdiga motstånd har Algeroths många offensiver avvisats. Detta innebär naturligtvis inte att Algeroths Legioner varit helt utan framgång. På Mars har Saladins mäktiga Citadell stått emot samtliga försök att inta och förstöra det, och i Venus' stridszoner står ett otal andra Citadell omringade av våra krigare. Det är fortfarande bara alltför möjligt att Legionen en dag mangrant stormar fram och faktiskt erövrar det som är vårt. Vi får hoppas att mänsklighetens försvarare fortsätter att stå enade och starka inför detta fruktansvärda hot.

Hotet från Algeroths lärjungar mitt ibland oss är minst lika skrämmande och långt mycket lömskare. Eftersom dessa såkallade Hemliga Kohorter inte bär uniformer är de inte lätta att upptäcka och eliminera. Det finns en mängd Kohorter, och de är flitigt sysselsatta med att sabotera och spionera för sin onde härskares räkning. De söker igenom våra befästningar och rapporterar deras styrkro och beväpningar till sina herrar. De lönnmördar prominenta ledare och genomför slumpmässiga och blodiga terrordåd som syftar till att undergräva mänsklighetens stridsvilja och tilltro till sina myndigheter. De är listiga och dödliga, och de verkar vara oändligt många. De är som den mytiska Hydran: hugger man av ett huvud växer genast två nya fram för att ta dess plats. I sådana tankar ligger misströstande, och misströsten är en ett av Mörkrets främsta vapen.

LIBER HERETICUS — LEKTION TRE

«Var hälsade, Mörkrets Bröder, och väl komna. Mitt hjärta gläder sig åt att se att ni alla kunnat återvända i säkerhet till fållan. Under den gångna månaden har var och en av er på sitt sätt medverkat till vår slutgiltiga seger. Ni bör veta att era ansträngningar inte gått era överordnade förbi, och att ni alla med tiden kommer att belönas allt efter förtjänst.

Nu måste jag dock utfärda ett varningens ord till er alla. Tag er i akt för de som hävdar sig vara våra vapenbröder i vår ärorika kamp. Minns era eder. Ni har svurit att tjäna Algeroth, och endast Algeroth. Låt inte falska löften fresta er till att avvika från den enda och sanna vägen, låna er inte till att hjälpa andra i deras kamp. Er lojalitet ska ligga hos era kamrater och vår mäktige Herre, och endast hos dem.

Jag ser en överraskningens glimt i era ögon, och detta var endast att vänta. Några av er har utan tvekan redan hört talas om de andra Apostlarna och deras verk. Några av er, särskilt de som har tjänat det trefalt förbannade Brödraskapet, eller inom någon av korporationernas arméer, har sett bevis på andra Apostlars existens. Dessa varelser existerar verkligen, och jag ska nu berätta om dem.

Våra fiender gör gällande att Apostlarna är fingrarna på Mörkrets hand, och de talar om de som tjänar vår Herre som om de vore desamma som tjänar Ilian, Muawijhe, Semai och Demnogonis. Som alltid är deras ord en blandning av halvsanningar och regelrätta lögner. Det är sant att Apostlarnas fader är det Stora Mörkret, Det Som Inte Skall Nämnas Vid Namn. Det är sant att Apostlarna tjänar dess sak på skiftande sätt — men detta är också allt i ärendet.

Vår Herres väg är den enda vägen, och detta kommer också att bevisas innan alltings ände. Inom en snar framtid kommer han att uppnå sin rättmätiga överhöghet över såväl sina syskon som över allt annat levande. Det är hans öde att härska över allt, precis som det är vårt öde att härska under honom. Håll detta i minnet närhelst ni har att göra med de som tjänar de Andra.

Jag ska nu berätta för er om Ilian Intrigmakerskan, vars makt är stor. Det är hon som Öppnar Vägar, det är hon som är Portalernas Furstinna. Hon råder över den Mörka Symmetrins flöden, och hon och hennes tjänare kan forma dem efter sin vilja. I sitt högmod hävdar hon den förstföddas rätt att leda kampanjerna mot våra fiender. Hennes tjänare är lika inbilska, och kan mycket väl försöka skrämma och dominera er med sina krafter. Låt dem inte göra det. Tron på vår Herre är skydd nog mot Ilian. Kom alltid ihåg vem det är ni tjänar, vem den främste generalen och ledaren för vår sak är, och ni kommer att följa den rätta vägen.

Undvik Muawihjes tjänare, för de är de Galna vars enda strävan är att sprida kaos och oordning. Deras handlingar saknar rim och reson, och de tycks inte följa någon som helst plan. De är mäktiga allierade, men ack så ombytliga — för dem är det ett ögonblicks verk att från att ha hjälpt er plötsligen vända sig emot er. I detta liknar de sin herre, vars galna nycker tar sig nya uttryck från ögonblick till ögonblick. Lyssna inte till deras galenskaper då dessa kan svepa er med sig.

Lystra inte heller till de som tjänar Semai, Föraktets herre, för de är Lögnarna. Deras honungssöta ord genljuder av trovärdighet, men så är orden också deras verktyg. Liksom deras herre tjänar Lögnarna endast det egna syftet. Sätt ingen lit till deras löften, och fäst ingen vikt vid deras ord.

Orene Demnogonis är er alltid i hälarna, där han för med sig smuts och förruttnelse åt allt och alla. Se er alltid över axeln efter hans lärjungar, för de kommer att finnas där och de strävar som alltid efter att använda de förutsättningar vi skapar till att bättre tjäna sin herres syften. Hjälp dem där deras arbete är till vår fördel, men undvik dem alltid annars på det att ni inte drabbas av den Stora Smittan.

Detta innebär dock inte att dessa varelser är omöjliga eller svåra att utnyttja. Ni kommer vid många tillfällen att i vår store Herres tjänst tvingas arbeta tillsammans med dem. Vid sådana tillfällen måste ni göra ert yttersta för att ro den ålagda uppgiften i hamn — men lita inte för ett ögonblick på dessa era allierade, och omtala inte våra planer för dem då ni därmed utsätter oss för risken att förrådas. Liksom sina herrar är de Andras tjänare avundsjuka på vår Herre och strävar efter att omintetgöra hans världsherravälde. De erkänner inte vår rätt att härska, eller vår Herres överhöghet. Frukta inte — den dag ska komma när de, liksom alla andra, kommer att tvingas böja sina styva nackar.

Härmed avslutas er Tredje Lektion.»

TREDJE FÖRKÄNNINGEN

Algeroth är hatad, fruktad och avskydd av de övriga Apostlarna, eftersom dessa vet att han en dag kommer att vända sig emot dem. Alla vet att Algeroths legioner är de starkaste, både vad gäller råstyrka och antal.

De övriga Apostlarna respekterar den uppfinningsrikedom Algeroths lärjungar visar prov på när det gäller att konstruera nya vapen — samtidigt som de föraktar deras herre för hans brutala rättframhet. De hatar honom ännu mer för att han oftast är framgångsrik i det han företar sig. Man kan faktiskt anta att just denna «syskonrivalitet» är en av orsakerna till att Algeroth inte har haft ännu större framgång. Syskonen gör vad de kan för att skjuta på den dag då Algeroth står som segrare och inser att de är de enda fiender han har kvar som är värda att strida med. De anser att det är bättre att skjuta på segern över mänskligheten för att under tiden försvaga Algeroth.

Vi tror att Algeroth ser sina syskon som potentiella rivaler om överhögheten, och att han ständigt prövar och utmanar deras styrkor och positioner. Nedan bifogas det våra Skådare lyckats utröna genom att studera den Mörka Symmetrins strömningar. Läsaren måste dock tänka på att dessa kunskaper som bäst är skissartade, eftersom för närgångna studier av Mörkret förvrider betraktarens själ. Modiga män och kvinnor har riskerat allt för att sammanställa dessa uppgifter — många har på vägen förlorat förstånd eller kraft. Bed för dem medan ni läser.

ALGEROTH OCH ILIAN

Förhållandet mellan Algeroth och Intighetens Härskarinna verkar ansträngt. Algeroth ser sig själv som den naturlige ledaren i kampen för herravälde över mänskligheten. Han är svartsjuk på Ilian för att hon favoriseras av Mörkrets Själ, och är det någonting han fruktar så är det hennes ojämförliga bemästrande av den Mörka Symmetrin. Hon fruktar, å sin sida, hans enorma militärapparat och hans vildsinta och outsläckliga makthunger. Ilian är försiktig nog att aldrig öppet gå emot Algeroth, men hon gör inte mycket för att hjälpa honom heller. Förintelsens Furste misstänker att Ilian i hemlighet ligger bakom många av de operationer som komprometterats.

ALGEROTH OCH SEMAI

Listige Semai framställer sig som Algeroths allierade och tycks ständigt redo att hjälpa Förintelsens Furste. På sätt och vis är



det naturligt att de samarbetar. Algeroth är stark på de områden där Semai är svag, och vice versa. Semais agenter återfinns överallt inom solsystemet, och kan förse Algeroths generaler med nödvändig information. Semai tror sig vara mycket klokare än sin mäktige bror, och och tror sig också kunna kontrollera den mer brutale Aposteln. Det återstår att se om det verkligen förhåller sig så.

Lögnarnas Prins spelar ett farligt dubbelspel där han spionerar på Algeroth för Ilians räkning i förhoppning om att kunna spela ut de två mot varandra för att till sist själv triumfera. Intriger som dessa passar honom som hand i handske, och det är hur som helst säkert att Semai kommer att försäkra sig om att, i en framtida strid mellan de två, stå på den segrande sidan.

ALGEROTH OCH MUAWIJHE

Ingen förstår Muawihje, Vansinnets Herre, inte ens hans medapostlar. Algeroth förbluffas av den galna logiken i broderns planer, och den gåtfulle Muawihje går sina egna outgrundliga vägar. De två har sällan någonting med varandra att göra, och när de har det är tonen dem emellan ganska hjärtlig. Algeroth fruktar inte Muawihje, och vad Muawihje anser är inte känt av någon annan än honom själv.

ALGEROTH OCH DEMNOGONIS

Demnogonis parasiterar nästan på Algeroth — där kriget drar fram följer farsoten tätt efter. Algeroth skapar helt enkelt en gynnsam miljö för Demnogonis, och eftersom sjukdomar försvagar Algeroths fiender tolererar han närvaron av broderns horder. Demnogonis är trygg i vetskapen att allting är förgängligt, och kan därför lugnt vänta på att även den mäktige Algeroth ska duka under.

APOSTLARNAS SYFTEN OCH MÅL

Det kan av det ovan nämnda verka som om Mörkrets Apostlar strider mer inbördes än mot mänskligheten. Detta är ett falskt och farligt antagande. De är alla ansvariga inför en högre makt, Mörkrets Själ, och var och en strävar på sitt sätt efter att uppfylla dess önskemål. Detta innebär alltså att de har vissa gemensamma mål och att de ofta samarbetar för att uppnå dem. Man kan likna dem vid fem mäktiga prinsar som kämpar om kungens gunst. Allt som får en konkurrent att framstå i sämre dager i kungens ögon är bra, så länge det inte är till allas nackdel. Det finns vissa gränser som i skrivande stund inte kan överskridas. Så länge mänskligheten står fri kommer Apostlarna inte att sinsemellan utkämpa några fullskaliga krig — vad som händer efter det att mänskligheten kuvats är dock en helt annan historia.

Det kan mycket väl tänkas att det skulle roa det Stora Mörkret att se på medan dess hantlangare krossar varandra efter att tillsammans ha besegrat mänskligheten — faktum är att det till och med kan ingå i Mörkrets planer. Ingen som är vid sina sinnens fulla bruk kan dock spekulera i Mörkrets motiv utan att sätta sin odödliga själ på spel. Vi lämnar denna frågeställning och litar till Kardinalen.

LIBER HERETICUS — LEKTION FYRA

«Var hälsade, Mörkrets Bröder, och väl komna. Ni frågar er kanske varför ni förts till denna nya plats iförda ögonbindlar. Låt mig berätta för er: ni vederfars en stor heder. Ni står nu i ett Förintelsens Tempels Innersta — den heligaste plats ni bevistat till den dag ni står inom ett Citadells vördnadsbjudande väggar.

Framför er reser sig en avbild av vår majestätiske Herre. Skåda hans anlete och darra, för det tillhör universums mäktigaste varelse undantaget endast självе Mörkrets Själ. Låt detta ögonblick etsas fast i era själar för återstoden av era liv, för när ni ser tillbaka på denna dag är det som den sanna början på er färd mot maktens höjder.

Se er omkring. Runt er står de som kommit långt i vår Herres tjänst och belönats stort. Nej, rys inte åt att somliga verkar missbildade — det är tecknet på vår Herres uppskattning. Det är ett tecken på att de vandrat långt längs denna vår väg och belönats med stora krafter. Bed en bön att även ni en dag får ta del av den ära och makt som vederfarits dem. Frukta inte.

Ni har nu följt vår Herres väg länge nog för att belönas med hans Gåvor, dessa välsignelser som kommer att vara till ovärderlig hjälp i ert värv. Innan ni föräras dessa Gåvor måste jag dock berätta om den Mörka Symmetrin.

Symmetrin är allerstädes närvarande och allt annat omslutande, då den är ett kraftflöde som härstammar från det Stora Mörkret självt. Öppna era sinnen och själar för den, och ni blir gränslöst mäktiga. Den Mörka Symmetrin är ren och total makt, och den som lär sig att styra dess flöden styr den största av alla krafter.

Några av er har kanske hört talas om Katastrofens tid, då den gamla teknologin kollapsade, när de tänkande maskinerna upphörde att fungera och korporationerna vacklade på ruinens brant. Vet att allt detta åstadkoms med hjälp av den Mörka Symmetrin, för när Ilian Väverskan vaknade sände hon in sin krafts tentakler i de gamla maskinernas inre. De tänkande maskinerna blev som galna och löpte amok och generatorer smälte ned. Sådan är den Mörka Symmetrins kraft. Den störtade det Gamla samhället — det mäktigaste som någonsin existerat — i graven. Megakorporationerna är nu endast bleka skuggor av sina forna jag, men vet det inte eftersom deras arkiv förstördes. Mänsklighetens stoltaste verk är därför endast halvt ihågkomna minnen.

Var och en av Apostlarna, även de Andra, har givits domvärjo över något av den Mörka Symmetrins mönster. Symmetrin ligger i deras natur, eftersom de är såväl dess skapelser som dess mästare. Samtliga är mäktiga utövare inom sitt område. Jag vill inte tala om de Andra, för det vore att slå in på Frestelsens väg. Jag säger endast detta: vår Herre gavs kontroll över de krafter som förstör, dräper och lemlästar, liksom de krafter som skyddar mot dessa ting.

Ni står nu inför att undfå en bråkdel av denna kraft. Begrunda detta innan ni tar steget. Det ni här och nu lär er och tilldelas utgör endast en bråkdel av vad ni kan undfå om ni är framgångsrika i vår Herres tjänst. Vid vägens slut ligger odödlighet, metamorfos och makt bortom era vildaste fantasier. Begrunda detta nu, liksom var gång ni använder er av era nya Gåvor.

Slut nu era ögon och lyssna till era kamraters mässande. Låt era medvetanden tömmas. Känn Symmetrins närhet, känn Algeroth inom er. Hans kraft är som ett frö, och medan jag talar gror fröet. Det slår rot i era sinnen och vidrör ert innersta. Ni måste vattna er sådd, ni måste nära den med obarmhärtiga dåd i vår Herres tjänst. Ni måste göda den med våra fienders ben och blod.

Känn hur Gåvan vaknar inom er. Ni känner det alla nu, ni känner Symmetrins närvaro i kammaren. Ni känner hur den börjar ta era sinnen i besittning.

Nej! Skrik inte! Kämpa inte emot! Det leder bara till galenskap. Ni måste ta emot Gåvan, för den är nu en del av er — ni kan lika lite förneka den som ni kan förneka er själva. Så, det är fullbordat. Var och en av har nu mottagit Gåvan. Ni vet alla vad den innebär, och ni ler. Gott. Det finns ingenting att frukta, ni behöver inte längre ängslas för att falla i Inkvisitionens händer. Ni har nu en flyktväg.

Nu ska jag lära er hur ni använder era Gåvor...

Härmed avslutas er Fjärde Lektion.»

FJÄRDE FÖRKÄNNINGEN

Det finns likheter mellan de Mörka Apostlarnas Gåvor och vårt Brödraskaps Konst. Båda skänker användaren krafter och förmågor långt bortom vanliga människors, och båda tycks skänka användaren paranormala förmågor. Det finns många likheter, men minst lika många skillnader.

Förvärvandet av Konsten kräver många år av meditation, studier och självuppoffringar. Konsten måste läras, den ges aldrig som gåva. Vi som studerar Konsten lämnas för det mesta att klara oss på egen hand, att utnyttja våra inre resurser. Våra lärare kan visa oss den rätta vägen, men de kan inte gå den åt oss. Vi måste lära oss allt på egen hand.

De Mörka Gåvorna kan däremot ges till personer som knappt alls har studerat användandet av krafter. Det verkar till och med som om de som skänker Gåvorna föredrar okunniga offer — kanske för att dessa ska våga mer och komma längre på kortare tid. Helt klart är att Apostlarnas lärjungar inte får lära sig något som ens avlägset påminner om de säkerhetsåtgärder som skyddar oss från att förvridas och drabbas av vansinne. Detta beror naturligtvis på att deras herrar föredrar galenskap och fördärv hos sina tjänare — de till och med belönar det. De stackars dårar som tjänar dem hamnar därigenom i en ond cirkel som skadar deras odödliga själar och leder dem i evigt fördärv.

Vi som har studerat Konsten och mött alla dess svårigheter kan kanske förstå frestelsen att ta den lättare vägen. Att erövra krafter utan att först tvingas till uppoffringar måste sannerligen vara en svår frestelse. Nog om detta nu — det står en gång skrivet att den som studerar Mörkrets vägar sätter foten i dess snaror.

Det verkar som om de Mörka Gåvorna bara ges till de allra modigaste och mest framgångsrika Kättarna, till de som uträttat något som varit till stor hjälp för Algeroths horder. Ljuset vare lov är det bara en liten bråkdel av hans lärjungar som belönas på detta sätt, nämligen dem man senare tror kommer att tillhöra organisationens ledarskikt. De är de farligaste av alla Kultister ni kommer att möta, för de sjunker djupare ned i ondskans dypöl och blir ännu farligare. Den Mörka Symmetrins kraft föds kanske ur ondska, men dess kraft är fruktansvärd. Undervärdera den aldrig.

LIBER HERETICUS — LEKTION FEM

«Var hälsade, Mörkrets Bröder, och väl komna. Tillåt mig att gratulera er. Ni har kommit långt i vår Herres tjänst, och ert senaste uppdrag var en fullständig framgång. Jag har förstått att några av er är bekymrade, eftersom ni genomgått förändringar sedan vår Herre välsignade er med sina Bioteknologiska Gåvor. Hav förtröstan.

Dessa förändringar är tecken på vår Herres gunst, de visar att ni tillhör hans utvalda — ni är hans barn. Somliga av er oroar sig för att folk utom våra led ska lägga märke till och rapportera dessa förändringar till Inkvisitionen. Frukta inte. Alla sådana förändringar är lätta att dölja, och långt färre människor än ni fruktar kommer att lägga märke till något. Undvik helt enkelt Brödraskapets tjänare, så har ni ingen aneldning till oro.

Sannerligen borde ni i stället glädjas och yvas, för ni har nu tagit ytterligare ett steg längs den långa väg som skiljer er från den stora massan. Dessa förändringar är de första tecknen på den evolution till en högre livsnivå som, om ni visar er värdiga, kommer att göra er mäktigare än ni någonsin vågat drömma om. Låt mig viska en hemlighet i era öron:

Det finns livsformer som vida överglänser Homo Sapiens: Centurioner, Nekrofikatorer, Pretorian Stalkers samt de i ära höljda Nefariterna. En dag kan ni bli en av dem. Fråga mig inte hur, men bär i minnet att så en dag kan ske.

Låt oss nu diskutera vårt för handen liggande uppdrag — det är en värdig uppgift...

Härmed avslutas er Femte Lektion.»

FEMTE FÖRKÄNNINGEN

«Och deras Stigman skall avslöja dem.» Med tiden flödar ondskan över alla gränser och avslöjar sig i fysiska manifestationer. Till slut kommer alla de Kättare som färdats alltför långt på fördömelsens väg att börja uppvisa yttre tecken på sitt förvridna inre. Dessa Stigman kan ta sig många uttryck: de kan uppträda i form av rudimentära horn eller huggtänder eller klor, men den märkte kan också avge en vidrig stank av förruttnelse. Helt säkert är att ondskan tar sig yttre tecken, och då man upptäcker ett sådant kan man vara säker på att stå inför någon som är ond ända inifrån och ut. Visa inte dessa personer någon som helst nåd.

Kättare är dock lika förslagna som onda, och gör naturligtvis sitt bästa för att dölja dessa tecken på sin ondska. Man bör därför vara beredd på det värsta när man ser något ovanligt. En man som en solig dag bylsat på sig en tung rock, eller en som ständigt bär mörka glasögon som döljer ögonen, måste anses misstänkt. Allt som skiljer sig från det normala måste betraktas med största misstänksamhet. Tveka inte att omsätta misstänksamheten i handling — det är bättre att en oskyldig tvingas utstå en stunds obehag än att en Mörkrets tjänare går fri.

Kättarna får med tiden betala ett högt pris för sin dårskap. Deras ondska och förvridna inre tvingar till slut den egna kroppen att göra uppror mot vidrigheterna, och sakta men säkert degenererar de till dess att de närmast blivit levande lik. Kättaren har då sjunkit alltför djupt i sina synder för att inse, eller bry sig om, vad som har hänt men vi måste däremot bry oss. Dräp sådana monster så snart ni möter dem.

LIBER HERETICUS — LEKTION SEX

«Var hälsade, Mörkrets Bröder, och väl komna. Jag är stolt över er. Ni har höljt er själva i ära och tjänat vår Herre väl. Nio tiondelar av de som tillsammans med er steg in i mörkret har sedan dess fallit ifrån — ni har visat er vara de starkaste. Ni har belönats med många Gåvor och välsignats med de yttre tecknen på vår Herres gunst. Nu är tiden inne för att bestå er med en än större belöning: jag kommer nu att avslöja var vårt Tempel ligger.

Det saknas inte orsak till att ni föräras denna kunskap. Ni kommer nu att ges ledarskapets tunga ansvar och svarta glädje. Våra Sökare har funnit fler presumtiva lärjungar, och nu måste ni leda dem som jag en gång ledde er. Ni måste tala till dem och uppmuntra dem och leda dem längs Algeroths sanna väg. När ni finner dem vara värdiga för ni dem till Templet och belönar dem.

Först ett varningens ord. Den vetskap jag nu kommer att dela med er är en av de bäst bevarade hemligheter ni någonsin kan anförtros. Svik inte detta förtroende — den som sviker kommer att jagas intill tidens ände, och hans öde kommer att bli värre än döden. Jag har känt er länge och vet att ni är värdiga. Jag vet att jag inte behöver varna er på detta sätt, men våra lagar kräver det av mig — precis som de en dag kommer att kräva av er att ni på samma sätt varnar era bästa elever.

Nu några råd. Ni kommer att ges befäl över en grupp om tio lärjungar. Lägg deras namn och andra uppgifter på minnet. Skriv absolut inte ned någonting som kan hittas och utpeka vare sig er eller dem, och avslöja aldrig ert eget namn för dem. Välj säkra mötesplatser och flytta ofta mellan dem.

En bra mötesplats måste ha många utgångar, varav åtminstone en ska vara känd endast av er. Övergivna fabriker, katakomber under staden och till och med lägenheter i fristående byggnader är bra mötesplatser — grundkravet är ni vare sig före, under eller efter mötet kan ses eller höras av utomstående. Meddelande om tid och plats för ett möte bör ske per i förväg överenskomna tecken eller med bud — skrivna meddelanden får aldrig förekomma. När ni instruerar mötesdeltagarna ska ni se till att de kommer vid skilda tidpunkter och att de noga ser till att de inte står under bevakning. Som sektionsledare ges ni tillgång till vårt Tempels tjänster, och på er begäran kommer vi att undersöka sektionen och bistå med bevakning av era möten. Kontakta oss så snart ni har behov av våra tjänster — här är ett nummer ni kan ringa, här ett gathörn där ni kan viska era önskemål till en tiggare. Var trygga i förvissningen att de meddelanden som sänds via dessa kanaler når oss. Besök Templet endast när ni kallats eller när nöden kräver det, och se då till att vidtaga samtliga försiktighetsåtgärder för den händelse ni står under bevakning.

Håll noggrann uppsikt över er sektion och var ständigt på er vakt mot förrädare. Hur finmaskigt vårt vaksamhetsnät än är kan det trots allt hända att någon slinker igenom. Var uppmärksam på om någon ställer alltför många frågor eller visar tecken på samvetsbetänkligheter inför sina uppdrag. Meddela oss så snart någon väcker era misstankar. Själagisslarens arm är lång.

Utför era order efter bästa förmåga. Dräp era sårade hellre än att lämna dem så att de av Inkvisitionen kan tvingas att tala. Om ni misstänker att er sektion har förråtts måste ni utan dröjsmål gå under jorden utan att kontakta någon av de övriga cellmedlemmarna. Kom ihåg att ni utgör den enda beröringspunkten mellan cellen och ert Tempel, så att Inkvisitionen inte kan få fram några uppgifter av central betydelse ens om hela er sektion skulle tillfångatas. Kontakta oss först när ni övertygat er om att ni är i fullständig säkerhet, så tar vi hand om saken. Om det ser ut som om ni kommer att hamna i fångenskap måste ni utan en sekunds tvekan ta era liv. Vår Herre kommer att rädda era själar.

Kom ihåg att Inkvisitionen inte kommer att visa er någon som helst nåd. Allt ni kan vinna på att falla i deras händer är flera dagars utdragen tortyr och en plågsam död följd av en evighet av kval om ni sviker vår sak. En snabb och smärtfri död följd av bärmhärtig frid är naturligtvis att föredra.

Jag vet att det är en tung börda vi lägger på era axlar, men tvivla aldrig på er förmåga att härda ut och uppnå era mål — vi hade inte befordrat er om vi inte hade varit fullständigt övertygade om att ni kommer att lyckas. Tveka aldrig, och frukta inte ansvaret. Ni är värdiga och dugliga, och er framtida belöning kommer att överträffa era vildaste drömmar. Vår Evige Herre kan på en mängd olika sätt upphöja dem som är hängivna hans sak.

Härmed avslutas er Sjätte Lektion.»

SJÄTTE FÖRKÄNNINGEN

Algeroth-kulten har organiserats enligt den klassiska cell-strukturen. Samtliga Kättare är medlemmar av en cell bestående av upp till tio personer, som har regelbundna möten och utför sina uppdrag i grupp. Gruppmedlemmarna informeras endast om sådant de absolut måste känna till, men aldrig mer. De känner till varandras namn, men inte hur de kan komma i kontakt med varandra — dessa uppgifter är tillgängliga endast för gruppledaren. De vet inte ens vad gruppledaren heter. Cellens ledare tar emot order från en överordnad, vanligtvis ledaren för hans eller hennes ursprungliga cell. Denna långa befälskedja leder i slutänden till den som grundade Förintelsetemplet, eller någon i dennes omedelbara närhet.

Förintelsetemplen är Kultens nervcentra och fungerar som sambandscentraler i dess enorma konspiratoriska nätverk. Vi har inte lyckats klargöra till vem Tempelherren i sin tur rapporterar, men vi misstänker att det är en Nefarit.

När Kättare når en viss grad ges de befäl över en egen cell bestående av tänkbara lärjungar som Templets särskilda Sökare upptäckt. Den nyutnämnde cell-ledaren kan också välja att själv rekrytera bekanta de anser värdiga, men dessa måste först prövas av Templet. Denna struktur gör det möjligt för Kulten att sprida sig som en cancersvulst i vår samhällskropp och gör det mycket svårt att eliminera den. Samtidigt är organisationens struktur också dess största svaghet, för om vi lyckas lokalisera ett Förintelsetempel kan vi hugga huvudet av monstret varvid de underlydande cellerna står utan ledare. Gör det därför till er livsuppgift att söka efter, hitta och förstöra dessa vidriga Tempel.

LIBER HERETICUS — SL:S DEL

Du kan använda den här boken på ett antal olika sätt i en kampanj i *Mutant Chronicles* värld. Hur äventyren kommer att se ut beror till stor del på hur du väljer att använda uppgifterna du hittar på dessa sidor.

MOTSTÅNDARE

Det första och enklaste sättet är helt enkelt att använda den som en «monsterbok» där du hämtar uppgifter om varelserna i Algeroths legioner, och som du ser är de klart respektingivande fiender. Om du har tänkt använda boken på det här sättet är det bäst att inte låta dina spelare läsa den, så att alla uppgifter om nya Gåvor och Kultens uppbyggnad kan komma som obehagliga överraskningar för dem. I en kampanj med ädla hjältar och Brödraskaps-figurer är detta förmodligen det bästa sättet att använda boken.

FÖRVRIDEN AV MÖRKRET

Om du redan spelleder en *Mutant Chronicles*-kampanj kan det kanske vara läge för att ge dina spelare en chans att gå över till den Mörka sidan. Prata igenom saken med spelarna först, för de kanske inte gillar tanken på att deras hjältetyper plötsligen blir en bricka i någon Mörk Apostels spel. Om de går med på saken är det lätt ordnat att låta deras figurer byta sida. De kan träffas av Svarta kulor eller tas tillfånga och slängas i en förvändningskammare. Om de redan är halvskumma typer kan de helt enkelt bestämma sig för att löpa linan ut och bli Kättare.

Om några av dina spelare vill gå över till Mörkret medan andra inte vill det, är det förmodligen bäst att dela upp kampanjen i två spelgrupper. Ordna en «god grupp» med de spelare som vill fortsätta vara goda och skapa nya goda figurer åt de som vill byta sida, och en «ond grupp» där förrädarna behåller sina gamla figurer medan de som inte ville byta sida skapar nya och onda figurer. Ett intressant speluppiägg kan vara att låta de som fortsatt gå den «rätta» vägen få order om att exempelvis tillfångata sina före detta kamrater.

TJÄNA MÖRKRETS APOSTEL

Du kan också dra igång en ny kampanj med helt nya figurer som skapats med hjälp av reglerna i den här boken. I så fall blir alla dina spelare Kättare som konspirerar för att rasera den rådande samhällsordningen. Här kan det vara på sin plats med en liten varning: en sån kampanj kommer att skilja sig ganska ordentligt i både stil och ton från en vanlig *Mutant Chronicles*-kampanj. Dina spelare ser sig säkert som hjältar som gör uppror mot ett korrupt system, men samhället runt dem gör det absolut inte. Brödraskapets mäktiga propagandamaskin har övertygat de flesta om att Kättare är ett blodtörstigt pack, punkt och slut. Det är naturligtvis fullt möjligt att det är just vad de är — Kättare är kanske inte mest kända för att vara särskilt lugna och balanserade.

Det här gör såklart att en helt kättersk kampanj kan bli extra intensiv och spännande. Dina spelare kommer hela tiden att stå med ryggen mot väggen. De kommer aldrig att få en lugn stund, och de måste hela tiden vara på sin vakt eftersom i princip alla andra är möjliga fiender. Inte riskerar de att behöva gå och vänta på uppdrag heller. De Hemliga Kohorterna är ständigt sysselsatta med att sabotera fabriker och baser, lönnmörda folk och göra sitt bästa för att undergräva Brödraskapets och myndigheternas maktställningar.

Vid en första anblick kan en Kättar-kampanj verka passa bäst för spelare som gillar «våld i feta lass», för rollpersoner som inte bryr sig om deras handlingar är moraliskt försvarbara eller ej. Om dina spelare är såna som gillar att vara goda hjältar kan man ganska lugnt anta att en Kättar-kampanj inte är riktigt rätt.

Å andra sidan är det väl inte alldeles säkert att Brödraskapet faktiskt säger som det *är?* Det är kanske *de* som är skurkarna i sammanhanget, makthungriga kräk som håller resten av mänskligheten i ovisshet om hur det *egentligen* är för att lättare kunna kontrollera och behålla makten över folk. Ser man saken på det sättet försöker «Kättarna» ju bara sprida sanningen. Spelarna kan försöka ta det lite lugnt och propagera mot Brödraskapet. De kan dock behöva lite, eller rättare sagt en hel del, hjälp utifrån i så fall — Brödraskapet undanröjer bokstavligt talat allt motstånd, så spelarnas enda möjlighet att överleva och därmed kunna fortsätta att kämpa för en bättre värld är att slå tillbaka. Hårt.

Försök alltså se det ur «de ondas» synvinkel: här har vi en korrumperad och ond mänsklighet som måste räddas — hur? Tja, den Mörka Legionen gör det genom att eliminera alla de som försvarar den rådande ordningen, för att sen låta mänskligheten resa sig som en Fågel Fenix ur den renande elden. Med vilka medel man bekämpar de konservativa krafterna är ointressant — när allt är över kommer sanningen att avslöjas. Mörkrets Själs långsiktiga plan är måhända bara att låta mänskligheten börja om från början, härdad av de värsta tänkbara fasorna…?

ÖVERLÖPARE

Kättare har massor av krafter och intressanta specialförmågor som tilltalar de flesta. Å andra sidan gillar många också att spela heroiska figurer som kämpar mot Mörkret. Det skulle alltså inte kännas rätt för de senare att spela Kättare, men lyckligtvis finns det en lösning som gör att de kan lägga vantarna på de där Gåvorna och samtidigt spela hjältar. De kan bli Överlöpare.

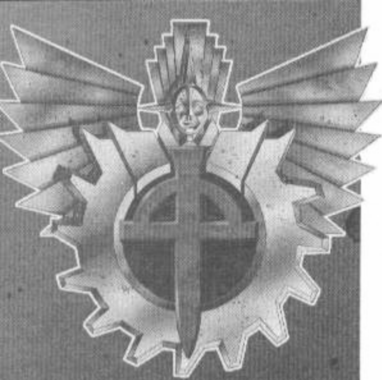
Överlöpare är personer som av olika anledningar lämnat de Hemliga Kohorterna. De har kanske genomgått en samvetskris eller insett det felaktiga i att tjäna Mörkret, eller så har de helt enkelt förlorat en maktkamp inom sitt Förintelsetempel. Hur som helst räknas de inte längre till Algeroths Utvaldas skara, utan i stället som dess bittraste fiender. De Hemliga Kohorterna är inte mer förlåtande mot avfällingar än vad Brödraskapet är — spelarna har kommit ur askan i elden och står nu mellan Brödraskapets Ljus och Algeroths Knytnäve.

En sån här kampanj är inget för hjärtsvaga. Spelarna jagas med blåslampa av två av världens mäktigaste organisationer, och de kan inte hoppas på att få hjälp av någon annan än varandra. De står inför en bitter kamp i det fördolda mot de Hemliga Kohorterna — samtidigt som de måste undvika att falla i Inkvisitionens händer. Om några spelare någonsin varit dömda att gå under är det Överlöparna, men detta ger också kampanjen en känsla av farofylld vandring i dödsskuggans dal. En riktigt masochistisk spelare ska naturligtvis spela en Överlöpt Renegad till Inkvisitor (mer om Renegader nedan)…

Överlöpare törs i ännu mindre grad än Kättare lita på någon annan människa — till och med deras medäventyrare kan i hemlighet vara lierade med någondera fiendesidan. Detta gör självfallet att atmosfären i en Överlöpar-kampanj blir minst sagt paranoid.

Du tycker kanske att det låter otroligt att en hel grupp äventyrare skulle bli Överlöpare på en och samma gång, men med tanke på de Hemliga Kohorternas hemlighetsfulla och cellulära struktur är det inte alls omöjligt. Egentligen räcker det faktiskt med att cellledaren blir Överlöpare, eftersom denne bara meddelar sina underlydande att han följer nya och hemliga order «uppifrån». När resten av gruppmedlemmarna hunnit komma på att ledaren ljugit för dem är det redan för sent — i Kultens ögon är de samma skrot och korn.

Naturligtvis kan man som Överlöpare inte belönas med fler Mörka Gåvor i något Förintelsetempel, men «sånt är livet» — så länge det nu varar.



ATT SKAPA EN KÄTTARE

FÖRSTA MÖTET

Kinsey var fylld av fruktan. Det var långtifrån första gången han undrade varför han hade kommit till den här isolerade platsen. Tänk om han blev rånad? Tänk om det var en fälla? Tänk om ett par Inkvisitorer stod och väntade på honom när han klev in genom dörren i det där gamla övergivna lagret? Inkvisitionen. Han hatade Inkvisitionen över allt annat, och han hade hatat den sedan den där dagen när han fem år gammal såg sin far släpas iväg till deras förhörsceller. Det var det sista han någonsin såg av farsgubben.

Kanske var det hatet mot Inkvisitionen som hade fått honom att lyssna på Gibbons prat om revolt och Kätteri. Kanske var det därför han hade tillåtit sig själv att lyssna den där första druckna natten, när Gibbons började komma med små antydningar om förbjudna saker. Han hade hört på, och han hade låtit bli att rapportera Gibbons för Brödraskapet. När han såg tillbaka på det, insåg Kinsey att Gibbons måste ha varit ganska säker på att han inte skulle rapportera något för att ens ha vågat säga det lilla han hade sagt. En god medborgare skulle ha rapporterat honom på en gång. Gibbons kanske visste vad som hade hänt Kinseys far. Gibbons kanske till och med hade kollat honom ganska noga.

Kinsey drog ett djupt andetag och knackade signalen Gibbons hade lärt honom. Hjärtat for upp i halsgropen — nu var han fast. Dörren slogs upp, och Kinsey stirrade rakt in i en Bolters kalla öga.

Kättare finns överallt i *Mutant Chronicles* värld. Många innehar maktpositioner inom såväl Megakorporationerna som Brödraskapet, men kan också utge sig för att vara Frilansare eller arbetslösa. Oavsett sina samhällspositioner gör de vad de kan för att fortsätta sitt smutsiga arbete. Kättarna är en cancer i samhällskroppen som motstått Inkvisitionens alla försök till rening, och i det följande kapitlet får du veta hur man skapar dessa förrädare i rollspelet *Mutant Chronicles.*

Kättare skapas på precis samma sätt som vanliga figurer — med några undantag. De kan välja i princip samtliga yrken som tas upp i Grundreglerna eller någon annan bok, men naturligtvis också något av de specialistyrken som anges i denna. Det står SL helt fritt att utestänga Kättare från vissa yrken — som exempelvis Mystiker inom Brödraskapet — om dessa inte skulle passa inom ramen för spelkampanjen.

Vill du skapa en Kättare är det bara att slå fram din rollperson på vanligt sätt. Slå för Grundegenskaper och Uppväxthändelser och välj Uppväxtfärdigheter enligt Grundreglerna. Välj en bakgrund du kvalificerat dig för och fortsätt framslagningen av rollpersonen på vanligt sätt.

Skillnaden visar sig först i tabellen för Särskilda händelser, och naturligtvis använder sig Kättare av de Särskilda händelserna i denna bok, snarare än de i Grundreglerna (eller någon annan bok, för den delen). Procedurerna för att få Mörka Gåvor och förmågor är också nya, liksom de färdigheter du hittar längre fram i boken. Kättare måste till sist också slå för Avslöjande, Stigma och Degenerering enligt reglerna nedan.

ATT BLI EN KÄTTARE

Du kan när som helst under framslagningen av din rollperson välja att låta den bli Kättare. Det här innebär att du kan göra hur många bakgrundsrepetitioner du vill enligt normalsystemet (se *Grundreglerna* sid. 135) och sedan välja att bli Kättare. Du kan sedan fortsätta inom ditt gamla jobb eller söka ett nytt, fortfarande enligt Grundreglerna. Skillnaden är bara den att du hädanefter slår på Kättarnas tabell för Särskilda händelser och inte den vanliga. Vid varje bakgrundsrepetitions slut måste du dessutom slå för att se om du har blivit Avslöjad.

AVSLÖJANDE

När du väl blivit Kättare fortsätter din karriär som vanligt — med ett viktigt undantag. Om du slår lika med eller lägre än din grad som Kättare när du slår ditt återanställningsslag på din nuvarande arbetsplats har du «avslöjats som Kättare». Nu är Inkvisitionen ute efter dig! Om du klarar kraven kan du börja inom ett Tempelyrke, annars är det äventyrande som gäller, och nu finns ditt namn i Inkvisitionens register. Stigman ökar naturligtvis risken att bli Avslöjad (se nedan): för varje Stigma ökar risken (din Kättargrad i just detta avseende) med +1 — försåvitt du inte slagit in på ett Tempelyrke. Om du kommit så långt att du börjar Degenerera (se nedan) Avslöjas du automatiskt.

Om du slagit in på ett Tempelyrke behöver du inte slå för «återanställning», men risken att Avslöjas kommer du inte undan. Slår du under din grad som Kättare innebär detta att Inkvisitionen upptäckt och förstört ditt Tempel. Nu är du på flykt undan Inkvisitionen, och måste genast inleda din karriär som äventyrare.

BRÖDRASKAPET

Det kan verka otroligt, men inte ens Brödraskapet lyckas helt och hållet klara sig undan infiltrerande Kättare. Trots alla försiktighetsåtgärder och omfattande kontroller har otaliga Bröder irrat bort från den rätta vägen, och många onda kultister har gått med för att försöka avslöja Brödraskapets hemligheter. Samtliga Bröder står under ständig övervakning från sina överordnades sida och utsätts med oregelbundna mellanrum för Stigma-kontroller. Brödraskapets medlemsantal är dock så enormt, och Kättarna så förslagna, att många lyckas undgå upptäckt i flera år. Tillhör du andra Direktorat än Inkvisitionen och Mystikerna innebär dessa Stigma-kontroller bara att risken att Avslöjas ökar med +1.

Samtliga Inkvisitorer och Mystiker utsätts årligen för Stigma-kontroller, och de som befordras till de övre nivåerna inom Brödraskapets hierarki undersöks på liknande sätt av Inkvisitionen. Kättare som dessutom är Mystiker, Inkvisitor eller högt uppsatt medlem av Administrationen avslöjas automatiskt om han eller hon har något Stigma.

RENEGADSKAP

Brödraskapet tar inte lätt på att ha Kättare inom sina led. Om du tillhör Brödraskapet och man upptäcker att du är en Kättare kommer du att förklaras vara en Renegad. Detta innebär att ditt namn och din personbeskrivning kommer att skickas ut till samtliga Inkvisitorer som därefter står under order att döda

dig så fort de får syn på dig. En Inkvisitor eller Mystiker som förklaras vara Renegad drabbas av ännu hårdare påföljder. Ditt fall kommer att anförtros en Inkvisitor som förpliktigas att för Brödraskapets räkning utmäta ditt straff, som naturligtvis inte kan bli annat än döden. Inkvisitorn ifråga kan fritt disponera de resurser han eller hon anser nödvändiga för att slutföra uppdraget, och en grupp Mortifikatorer ställs till hans förfogande. Du har lyckats skaffa dig en mäktig och fanatisk fiende som ser det som sin livsuppgift att hitta och döda dig. Han eller hon kommer inte att vila förrän du är död, och om Inkvisitorn dödas kommer en annan och mäktigare Inkvisitor att överta fallet.

ALGEROTHS BELÖNINGAR

Kättare som tjänar Algeroth skaffar sig många fördelar — och nackdelar — när de överlämnar sina själar till Förintelsens Furste. Algeroth belönar sina trogna väl, och de som utför sina uppdrag till hans belåtenhet kan vinna krafter långt större än vanliga människors. Som rollperson antas du tillhöra eliten bland Algeroths tjänare. Du tilldelas uppdrag som efter slutförandet renderar dig belöningar, och du utför uppdragen med beröm godkänt. Du är förutbestämd att bli en av din Kults ledare — om du överlever.

När du blivit Kättare kommer du att vid slutet av varje tvåårsperiod stiga en grad som Kättare och belönas med 1T3 Bioteknologiska Gåvor. Detta sker innan du slår för återanställning och eventuellt Avslöjande.

METAMORFOS

Under loppet av din karriär kan du — exempelvis när du slår på tabellen för Särskilda händelser — ges möjlighet att genomgå Metamorfos. Detta innebär att du har gjort något så enastående ondskefullt att dina överordnade beslutat sig för att belöna dig med någonting bättre än Gåvor. Du har utvalts till att genomgå en Metamorfos, vilket innebär att du sänds till något av Algeroths Citadell för att bearbetas av Tekroner. När denna process väl slutförts kommer du att ha förvandlats till något som är både bättre och sämre än en människa.

Det finns vissa minimikrav för att få genomgå Metamorfos, men en spelare kan när som helst under loppet av sin karriär genomgå förvandlingen till Centurion. De specifika kraven gås närmare igenom senare i boken.

SÄRSKILDA HÄNDELSER (2T20)

2 **AVSLÖJAD!** • Du har avslöjats som Kättare och anmälts till Inkvisitionen. Du befinner dig nu på flykt undan «rättvisan», och ditt namn finns i Inkvisitionens register. De kommer att jaga dig utan någon som helst pardon. Om du satsat på ett Tempelyrke innebär detta att ditt Tempel har upptäckts och förstörts. Påbörja omedelbart din karriär som äventyrare.

3 **DEGENERERING.** Du har visat dig vara otroligt mottaglig för den Mörka Teknologins förvändande inflytande. Den fruktansvärda Degenererings-processen (se nedan) har påbörjats. Detta inträffar även om du inte har fått några Bioteknologiska Gåvor! Gå vidare till nästa stadium av Degenerering.

4 **STIGMA.** Din kropp uppvisar starka reaktioner på närvaron av Mörk Teknologi och ett Stigma (se nedan) har uppträtt. Detta inträffar även om du inte har fått några Bioteknologiska Gåvor! Det är helt upp till SL vilken form ditt Stigma tar sig.

5 **SERIEMÖRDARE**•. Ständig exponering för den Mörka Symmetrins kraft och Algeroths läror har förvridit dig. Din hängivna dyrkan av din Herre gör att du numera drivs att, i ett töcken av okontrollerbar blodtörst, döda minst en person per månad.

6 **SVART HUNGER.** Du har blivit så förvriden att du drabbats av en ohelig lust till människokött. Det finns fyra stadier av Svart Hunger, och för varje gång du slår fram detta resultat ökar din hunger ett steg. Om du drabbats av Degenerering innebär varje nytt stadium av Degenerering dessutom ett nytt stadium av Svart Hunger. Rekommendation: slå fram en ny rollperson...

1 — Du måste äta människokött minst en gång i månaden. Du föredrar att själv jaga dina offer, men vilket människokött som helst duger.

2 — Du måste äta människokött minst en gång i veckan, och du känner behov av att själv jaga och döda dina offer.

3 — Du måste äta människokött minst en gång om dagen. Du lever för Jakten, för att döda och äta dina offer.

4 — Som ovan, och dessutom i strid. Om du dödar någon stannar du upp för att festa på liket under 1T6 stridsrundor om du inte lyckas slå under din PSY. Du uppslukas helt av frossandet och försvarar dig inte annat än om du utsätts för en Närstridsattack.

7 **BÄRSÄRKARASERI**•. Ditt förvridna sinne uppslukas av ett fruktansvärt bärsärkaraseri, vilket enligt somliga ses som ett tecken på att du tillhör Algeroths Utvalda. I början av varje strid måste du slå under din PSY eller uppslukas av Bärsärkaraseri. Detta innebär att du varken retirerar eller lämnar striden förrän samtliga fiender har dött eller flytt — även om du står emot fruktansvärt ojämna odds. När du går bärsärk är du okänslig för smärta och kan bortse från alla icke-kritiska skador. Du ger dig på allt och alla, vän som fiende, som kommer emellan dig och dina mål. Algeroth skydde dina kamrater om de försöker dra dig ur striden.

8 **MOTBJUDANDE**•. Om det är den Mörka Teknologin eller megastädernas alla miljöfarliga ämnen du utsatts för kan vara detsamma — du har drabbats av en fysisk defekt. Det rör sig inte om ett



«Kinsey», sade han. Starka armar tog tag i honom och drog in honom genom dörren som slogs igen bakom honom. Vana händer visiterade honom. De letade efter mikrofoner eller vapen, så mycket förstod han.

En grov, svart dräkt trycktes i hans händer.

«Sätt på den», sade en hård röst som han med knapp nöd kände igen som Gibbons'.

Kinsey drog på sig dräkten och fumlade med knapparna på framsidan och höll på att fara omkull när någon omilt vräkte upp kåpan över hans huvud och knuffade iväg honom mot en annan dörr. Nu rann svetten nedför Kinseys rygg, och han kände sig dum, skamsen och rädd. Han steg in i ett nytt och svagt upplyst rum som luktade rökelse. Minnen från hans första besök i en Katedral kom plötsligt upp till ytan.

Ett halvdussin kåpklädda huvuden vändes mot honom. Han såg snabbt ut över rummet och dess tunga draperier, fladdrande ljus och provisoriska podium. Han tyckte sig se beväpnade figurer i nischer i väggarna, men han var inte säker. Vid Ljuset — detta var skrämmande.

Plötsligt dämpades belysningen. Kinsey tyckte sig höra en kvinna skrika till. Några runt honom flämtade till. Själv försökte han behålla självbehärskningen.

En lugn och välljudande stämma började tala, och Kinsey kände hur hans blickar oemotståndligt drogs mot podiet. Där stod en kåpklädd figur med ansiktet dolt bakom någon slags fruktansvärd metallmask.



«Var hälsade, Mörkrets Bröder, och väl komna!» sade rösten med en märklig klang bakom masken. Kinsey ryste till, väl medveten om att det inte längre fanns någon återvändo.

fysiskt handikapp, utan om saker som exempelvis variga bölder över hela kroppen, en totalt onaturlig sjuklig hudfärg eller en fruktansvärt vidrig kroppslukt. Defekten gör naturligtvis att du är mycket lätt att känna igen. Förhandla med SL fram exakt hur defekten ser ut. Huvudsaken är att den gör dig motbjudande. –10 på PER.

9 **BROTTSLIGT FÖRFLUTET.** Du har dessvärre ett brottsligt förflutet och står i polisregistret för resten av livet — om du inte byter identitet.

10 **MÄKTIG FANATISK FIENDE•.** Du har retat upp en av dina överordnade i Algeroths tjänst, och kan nu se fram emot de svåraste och farligaste uppdragen samtidigt som dina egna planer hindras och motarbetas.

11 **UTTAGEN TILL AMS-UTBILDNING•.** Du ingår i ett projekt för att hjälpa arbetslösa. Skulle du någonsin bli arbetslös kan du automatiskt välja att bli student i stället, oavsett kraven — du behöver inte ens göra ett INT/PER-slag för att komma in.

12 **SKICKLIG FÖRHANDLARE.** Du får alltid +2 när du slår för din Socialnivå.

13 **GLAMORÖST JOBB•.** Din PER-modifikation i din nuvarande anställning höjs med +1.

14 **KONTAKT INOM EN MEGAKORPORATION.** Du har en kontakt inom en av megakorporationerna. Slå 1T6. 1=Bauhaus, 2=Mishima, 3=Cybertronic, 4=Imperial, 5=Capitol, 6=Kartellen. Gör om slaget om du får fram «din egen» korporation. SL bestämmer detaljerna om hur din kontakt fungerar, men den bör ge dig en betydlig fördel om din rollperson vill veta något om vad korporationen har för sig, om han vill ha ett passerkort till dess byggnader, om han behöver någon som går i borgen när han häktats av korporationens polismakt, etc.

15 **KURS I SJÄLVFÖRSVAR.** Du får göra ett Fritt tillval inom expertisområdena Eldhandvapen och Strid.

16 **TEKNISK SPECIALKURS.** Du får göra två Fria tillval inom expertisområdet Teknik.

17 **ADMINISTRATIV SPECIALKURS.** Du får göra två Fria tillval inom expertisområdet Kommunikation.

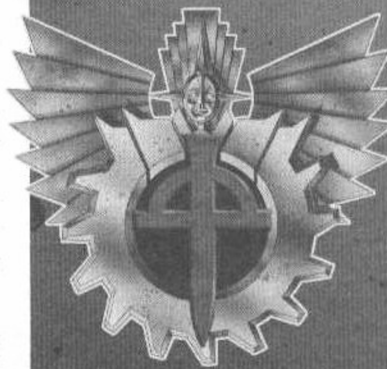
18 **GYMNASTIKTRÄNING.** Du får göra två Fria tillval inom expertisområdet Rörelse.

19 **KVÄLLSKURS.** Du får göra ett Fritt tillval.

20 **INTRESSANT PERSONLIGHET.** Din personlighet fascinerar de flesta. Öka din PER med +1.

21 **INTENSIV FYSISK TRÄNING.** Du har tränat hårt och länge, och kan därför öka din STY med +1.

22 **VILJESTARK.** Du ser utmaningar överallt, och det har gjort dig tuffare psykiskt. Öka din PSY med +1.



23 HÄLSOKOSTDÅRE. Du är noga med vad du äter och hur du lever. Öka din FYS med +1.

24 HOBBYGYMNAST. Öka din SMI med +1.

25 BRA IMMUNFÖRSVAR•. Din kropp är ovanligt motståndskraftig mot främmande mikroorganismer. Du får +5 på din FYS varje gång du måste slå ett motståndsslag mot sjukdomar, parasiter, etc. Dra dessutom 1 från antalet Gåvor du fått när du slår för eventuella Stigman.

26 OVANLIG KEMISK MOTSTÅNDSKRAFT•. Din kropp är ovanligt motståndskraftig mot artificiella ämnen. Du får +5 på din FYS varje gång du slår ett motståndsslag mot gifter, droger eller gaser.

27 UNDERBARN. Du får göra två Fria tillval, men inte från Specialfärdigheterna.

28 RIK POJK/FLICKVÄN. Din pojk– eller flickvän är rikare och mer generös än vad du själv är. Öka din Socialnivå med +1 (men 10 är fortfarande maximum).

29 MUSKELBYGGARE•. Öka din STY och din FYS med +2. Om din Socialnivå skulle hamna under 4 (eller om den redan är lägre än så) måste du ta bort dessa bonusar.

30 KONTAKT INOM POLISEN•. En mycket nyttig kontakt som kan tipsa dig om planerade tillslag, vilka områden som kommer att patrulleras extra noga, etc. Du slipper dessutom hamna i brottsregistret försåvitt du inte Avslöjas som Kättare — varvid din kontakt förmodligen åtnjuter samtliga faciliteter i någon av Inkvisitionens tortyrkammare. Om din kontakt klarade sig undan kommer han eller hon dock aldrig någonsin mer att tala med dig.

31 KONTAKT MED KULTISTER ELLER ANNAN APOSTEL. Du blev under ett gemensamt uppdrag bekant med en högt uppsatt Kättare från en annan Apostels Kult, som förser dig med diverse information om Kultens aktiviteter. Varning! Informationen kan vara falsk, eller ett led i deras försök att rekrytera dig. (Slå 1T4. 1=Ilian, 2=Semai, 3=Muawijhe, 4=Demnogonis.)

32 FRAMGÅNG. Ditt framgångsrika genomförande av dina uppdrag har noterats av dina överordnade — slå en gång på tabellen för Bioteknologiska Gåvor. Glöm inte att dessutom slå för Stigma.

33 HÅLLHAKE PÅ ARBETSGIVAREN•. Du har upptäckt en möjlighet att öva utpressning mot din chef. Du riskerar aldrig någonsin att få sparken från ditt nuvarande jobb, men måste fortfarande slå för eventuellt Avslöjande. Om du avslöjas kan ingen utpressning i världen få din chef att rädda dig undan det Andra Direktoratet.

34 EXTRA IDENTITET•. Din Kult har försett dig med en fullständig identitet som backup. Alla dokument har ordnats, och du har till och med tillgång till kirurgiska ingrepp — allt för att ge dig ett nytt liv. Om du någon gång Avslöjas kan du alltså helt enkelt försvinna och börja om från början med nytt jobb och ny identitet.

35 EKONOMISK VINNING. Den Mörka Symmetrins inflytande har gjort din plånbok fetare. Öka din Socialnivå med +3 (10 är fortfarande maximum).

36 BELÖNING! Som tack för dina tjänster får du nu välja en Bioteknologisk Gåva i stället för att slå för den. Bra jobbat!

37 LÄRARENS FAVORIT. Efter intensiva studier av den Mörka Symmetrin kan du nu välja en Mörk Gåva.

38 STOR BELÖNING! Eftersom du varit exempellöst framgångsrik med dina uppdrag belönas du nu med 1T3 Bioteknologiska Gåvor (eller en fritt vald). Glöm inte att slå för Stigma.

39 INTENSIVUTBILDNING I DEN MÖRKA SYMMETRIN. Du har välsignats med intensivutbildning och får välja 1T3 Mörka Gåvor.

40 METAMORFOS. Du tillhör de Utvalda. Om du vill — och uppfyller kraven — kan du genomgå Metamorfos för att bli Centurion, Nekrofikator eller till och med Tekron. Du tillhör i sanning Algeroths Utvalda skara! Se nedan för vidare detaljer. Om du väljer att inte tacka ja till det generösa erbjudandet om Metamorfos får du i stället slå 1T3 gånger till för Särskilda händelser. För att på detta vis kunna genomgå Metamorfos till Nefarit måste du slå denna förmåga två gånger (första gången innebär det ingenting, men efter andra gången kan du omedelbart bli Nefarit.)

BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR

I samtliga Citadell och Förintelsetempel finns Nekrokammare där Tekroner och Teknomager tillverkar produkter som tagits fram med hjälp av Mörk Teknologi. Bland deras många arbetsuppgifter ingår att lägga in Bioteknologiska Gåvor i utvalda Kättares kroppar — Gåvor som förvandlar mottagarna till fruktansvärda förstörelsemaskiner.

Gåvorna tar sig oftast formen av små tumörer av Nekrobiologisk vävnad som läggs in i värdkroppen. Där bildar de snabbt metastaser och sprider sig i värdkroppen samtidigt som de omstrukturerar celler, muskler och ben och därmed omskapar mottagaren på önskat sätt. Detta är en mycket riskfylld process som kräver en Tekrons eller Teknomags ständiga översyn, men trots att den kan misslyckas utsätter sig Kättare gärna för den — eftersom Gåvorna innebär fantastiska krafter.

När du belönas med en Gåva ska du på tabellen Bioteknologiska Gåvor slå fram vad du belönas med — om du inte tillåts välja själv.

Gåvoimplantatet tar 1T3 dagar av ständig övervakning i anspråk. Antalet mottagare en Teknomag eller Tekron samtidigt kan övervaka är lika med varelsens FV i Mörk Teknologi.

En Gåva som markerats med ‹•› kan bara tas emot en gång — den som redan fått Gåvan slår alltså om.



STIGMA

Bioteknologiska Gåvor döljs vanligen för att mottagaren ska kunna fortsätta sitt hemliga arbete — klor går exempelvis att dra in. Den mänskliga kroppen är dock inte konstruerad för att ta emot dessa Gåvor, och trots Teknomagernas och Tekronernas insatser händer det att något går fel och Stigma uppenbarar sig.

Ett Stigma är en synlig och fruktansvärd manifestation av de Gåvor du har tagit emot. Om du drabbats av Stigma och utsätts för en närmare undersökning kommer det att stå uppenbart att du är en Kättare.

KONTROLLSLAG FÖR STIGMA. Ju fler Gåvor en kropp fylls med, desto troligare är det att den utvecklar Stigma. Därför måste du varje gång du ges en Gåva slå ett kontrollslag för Stigma — 2T6. Om resultatet är lika med eller mindre än det totala antalet Gåvor du hittills givits utvecklar du det Stigma som förknippas med Gåvan du nyss fått.



OBS: det är antalet gånger du fått Gåvor som är det avgörande — om du får samma Gåva två gånger räknas de alltså som två Gåvor.

Efter beskrivningen av varje Gåva följer ett eller flera Stigman som förknippas med Gåvan ifråga. Dessa är inte de enda möjliga, så om du eller din SL kommer på något som passar din rollperson bättre ska du inte tveka att ta det i stället. Som med allting annat i rollspelet *Mutant Chronicles* är det upp till SL att godkänna förslagen.

Stigman är (väl) synliga och kan om de inte döljs på något sätt avslöja Gåvan i din kropp. Du måste alltså göra något åt saken. En fruktansvärd stank kan dränkas med overkliga mängder parfym, klor kan döljas under tjocka handskar och lysande ögon bakom solglasögon. Använd din fantasi. Under parfymen, handskarna eller solglasögon finns ditt/dina Stigma dock alltid kvar, redo att när som helst avslöja dig för Inkvisitionen.

SPONTANT STIGMA. Kanske beror det på den stora mängden industriutsläpp i luften, kanske är det den ständiga kontakten med Mörk Teknologi, men ibland kan Kultister utveckla Stigma utan att ens ha fått någon Gåva (se Särskilda Händelser). Det är bara att bita i det sura äpplet, slå på tabellen för Bioteknologiska Gåvor och drabbas av Stigmat — utan att få Gåvan ifråga.

UTPRÄGLAT STIGMA. Vissa Gåvor kan fås mer än en gång, och det är likadant med Gåvornas Stigma. Drabbas du av samma Stigma mer än en gång kommer det att bli mer och mer utpräglat. Om du exempelvis har valt IQ-höjning tre gånger och varje gång drabbats av Stigma blir din skalle alltmer ägglik till formen till dess du inte ens på långa vägar när ser normal ut. Generellt sett innebär detta att du inte längre ser normal ut om du fått samma Stigma två eller fler gånger. Du kan inte längre dölja Stigmat, och Avslöjas automatiskt — ungefär som om du hade börjat Degenerera.

ANNAN EFFEKT AV STIGMA. Under framslagningen av rollpersonen ökar risken att Avslöjas med +1 för varje Stigma du får — om du inte har slagit dig på ett Tempelyrke.

Om du får resultatet 2 när du slår 2T6 för Stigma Degenererar du automatiskt till nästa nivå (se nedan). Om du redan har kommit en bit på vägen i denna vidriga process kan detta innebära döden.

DEGENERERING

Stigman är bara det första stadiet i den Degenerering som i slutänden drabbar i princip samtliga Kättare. Förr eller senare kommer de Bioteknologiska Gåvorna att sprida sig som cancersvulster genom bärarens kropp till dess denna uteslutande består av främmande vävnad. Därmed genomgår också Kättarens utseende och mentala hälsa en spektakulär försämring.

Varje gång du drabbas av Stigma ska du också slå kontrollslag för Degenerering — 2T10. Om resultatet är STÖRRE ÄN antalet Stigman du bär klarar du dig, men är det MINDRE ÄN eller LIKA MED antalet Stigman går det sämre. Slaget misslyckades och du har börjat Degenerera. (OBS! De Stigman du får automatiskt av Nekrobioniska Gåvor räknas EJ med.)

Om ingenting görs åt saken kommer du att

genomgå tre stadier av Degenerering. Första gången du misslyckas med Degenererings-slaget når du processens första stadium, det andra misslyckade slaget leder till stadium två. Tredje misslyckandet innebär inte helt överraskande tredje och sista stadiet av Degenerering, och det är dags att skapa en ny rollperson.

TILLFRISKNANDE FRÅN DEGENERERING. När du en gång börjat Degenerera kan bara en person med extrema kunskaper om den Mörka Symmetrin bota dig — men eftersom den Mörka Teknologins Herres lärjungar är legio finns det knappast någon anledning för dem att hjälpa en Degenererad stackare. SL måste i så fall komma på ett ett mycket, MYCKET bra skäl. Den Degenererade måste ha visat stå långt över den vanlige Degenererade Kättaren och som minst ha potential för att bli Nefarit.

En Mörk Läkeportal som skapats av en Nefarit-häxmästare återger dig din forna hälsa, oavsett vilken kondition du befinner dig i vid behandlingens början. Andra Apostlar kan använda sig av enklare metoder, så du kan ju konvertera till någon av de Andra, hålla tummarna och hoppas att de anser dig värdefull nog.

DEGENERERINGENS STADIER

FÖRSTA STADIET. Du kan inte kallas mänsklig längre. Håret börjar falla av och framtänderna börjar förvandlas till huggtänder. Huden spricker och flagnar av i stora sjok, och i stället syns blottlagda områden av förtorkade muskler och ådror. Samtliga de Gåvor du fått utvecklar nu Stigman, och med varje ny Gåva du hädanefter får följer automatiskt ett Stigma. Du kan inte fortsätta inom någon annan karriär än en Tempel-karriär. Uppfyller du kraven är det bara att ansöka på en gång — annars är det äventyrande som gäller. Nu.

ANDRA STADIET. Du ser ut och luktar som ett vandrande lik, och stora delar av din kropp har börjat ruttna. Samtliga dina Stigman är nu så framträdande att de mer är att betrakta som missbildningar — modifikationer av skelettet kan exempelvis yttra sig i puckelryggighet, klor kan bli enorma ramar, etc. Du ser kort sagt mer ut som ett monster än någonting annat. Du kan inte heller ta emot fler Gåvor, eftersom din kropp inte skulle tåla påfrestningen. Du har nått så långt du kan med hjälp av Bioteknologiska Gåvor utan att genomgå Metamorfos. Det är nog dags att ge sig ut på äventyr. Eller slå fram en ny gubbe.

TREDJE STADIET. Degenereringen har nu gått så långt att du inte längre är förmögen till självständigt tänkande. Du har blivit ett Kadaver eller en Karnofag, en spelledarperson som sköts av SL. Dags att skapa en ny rollperson.

BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR (2T20)

2 SYMBIOTISK LÄNK•. Du och en kamrat har fått hjärnimplantat som gör det möjligt för er att kommunicera telepatiskt längs en av den Mörka Symmetrins trådar. Ni kan kommunicera utan tal, se genom varandras ögon och är alltid medvetna om den andres ungefärliga hälsoläge. Om en av er dör känner den andre omedelbart detta, och måste slå 1T20 under sin FYS för att inte svimma av chocken. Välj en annan spelare eller en SLP (som också måste vara Kättare), och om spelaren eller SL är med på noterna upprättas länken.

STIGMAN: Länkens båda parter kommer att börja härma varandras kroppsspråk och rörelser. Ibland avslutar de varandras meningar eller talar som om de var en och samma person.

3 KLONAD KROPP (•). Du har i likhet med en Nefarit klonat en kropp som står beredd att ta emot dig. Du har länkats till klonen, och om du dör kommer din själ och dina kunskaper automatiskt att överföras till den. Klonen måste lagras i en särskilt förberedd sarkofag i ditt Förintelsetempel, där den väntar på att ges liv av din själ. Klonen bevarar alla dina färdigheter, kunskaper och Mörka Gåvor. Klonen kommer inte att besitta de Bioteknologiska Gåvor och Stigman du får efter det att klonen skapades — notera därför vilka Gåvor och Stigman du för närvarande besitter. Om du vid ett senare tillfälle skulle få detta resultat igen kan du välja mellan att uppdatera klonen med eventuella nya Gåvor, eller bara slå om.

STIGMAN: Du slutar att bry dig om döden och berörs inte i dess närhet. Det är något kusligt och omänskligt över dig som gör andra illa till mods. Minska alla färdigheter inom Kommunikation med –1.

4 BORTTAGANDE AV STIGMAN. En Teknomag avlägsnar med hjälp av neurokirurgi ett av dina Stigman. Har du börjat Degenerera är ingreppet omöjligt att genomföra — slå om.

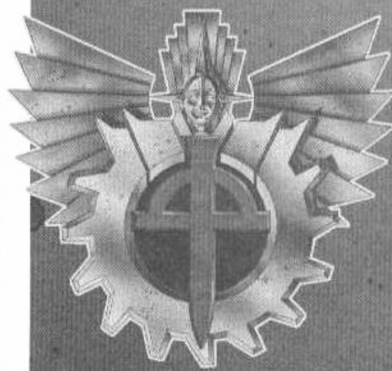
STIGMAN: Inga. Om du fick detta resultat när du som en följd av en Särskild händelse slog kontrollslag för Stigma ska du slå om kontrollslaget.

5 IMMUN MOT ÅLDRANDE•. Du är nu i praktiken odödlig — ditt fysiska åldrande har avstannat vid din nuvarande ålder. Du kommer inte att åldras fysiskt eller visa några tecken på att åldras, och kommer inte heller att drabbas av några ålderskrämpor. Du är naturligtvis inte helt odödlig — om en Claymore drivs genom skallen på dig dör du som alla andra.

STIGMAN: Din hud blir mjuk och baby-aktig, och du ser överdrivet ungdomlig ut. Rösten skär sig ibland och du börjar se ut att vara i tonåren.

6 REGENERERING•. Din kropp har fyllts med intrikata självreparerande system som gör att du inte behöver läkarvård ens för kritiska skador. Skador läker ihop med den förbluffande hastigheten av 1 KP per minut. Observera dock att regenereringen inte fungerar om du har dött. En kritisk skada i huvud, bröst eller mage får samma effekt på dig som på alla andra — döden. (Observera också att Gåvan inte påverkar sjukdomar eller förgiftningar.)

STIGMAN: Sjukliga förändringar och melanom blommar upp på din hud som fläckas av tumörer då reparationssystemen löper amok och förökar sig exponentiellt.

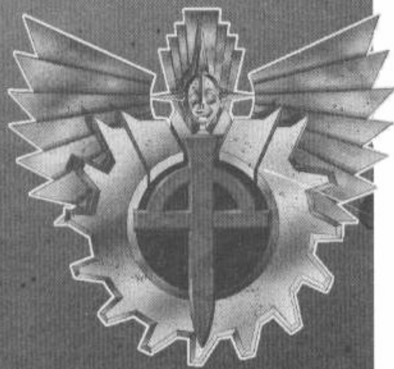


GÅVOR

Kinsey flöt fram genom en värld av smärta. Han mindes ingenting. Allt han visste var att han existerade, och att hans existens gick ut på att känna smärta. Sakta, oändligt sakta, började smärtan ebba ut och kunskaper, idéer och minnen började sippra tillbaka in i hans medvetande.

Först av allt kom hans namn. Kinsey. Sen mindes han mannen, den underlige mannen med det stora och kala huvudet som hade spänt fast honom på det blodfläckade bordet. Han mindes hur märkliga apparater hade rullat på plats, synbarligen för egen maskin, runt honom. Han mindes deras långa metallarmar, deras köttiga leder och framför allt mindes han deras vassa, så otroligt vassa knivar. Det sista han mindes var att han såg ned på mannens handleder — nej, det sista han mindes var förvåningen när han såg de långa glittrande kablarna av kött som löpte från mannens handleder till maskinen. Det var det sista han mindes innan knivarna sänktes ned i honom och började skära.

Knivarna som skar — tanken på dem fick honom att vilja skrika. Det här var inte alls det de hade lovat honom. De sade att om han dödade den där mannen skulle de belöna honom, ge honom Gåvor, men allt de hade gett honom var Smärta. Kinsey öppnade ögonen. Rummet såg underligt ut. Maskinerna stod återigen på sina platser längs väggarna, och han låg fortfarande fastspänd vid bordet. Han kände lukten av blod, och något fuktigt och klibbigt låg



mellan hans rygg och det rostfria bordet. Han försökte röra sig, men hindrades av läderbältena. Han spände armmusklerna, slet av bältena och satte sig upp.

Sakta men säkert gick det upp för honom vad han just hade gjort — han hade slitit av läderbälten avsedda för att hålla fast starka män som vred sig i yttersta smärta. Det var ju omöjligt. Han hade varit en svag stackare i hela sitt liv. Han rörde på fingrarna och studerade sina armar — de såg annorlunda ut! Ja, hans gamla hud var kvar — han kände igen fräknarna — men de var kraftigare. De måste vid Ljuset ha flått hans armar och gjort vad de nu hade gjort, och sedan lagt tillbaka huden igen. Man kan inte säga annat om dem än att de är grundliga, tänkte han.

När han försökte svänga benen över bordskanten kände han hur någonting stramade till och sedan släppte i axeln. Han vände sig om och såg att en slang med näringslösning hade lossnat och nu låg och pumpade ur sig något slags grönt slem på det inte alltför rena golvet. Plötsligt kände han sig svag och yr och fick kämpa för att hålla sig kvar i upprätt ställning.

Dörren till det lilla rummet öppnades, och den skallige mannen steg in. Den fläckade laboratorierocken fladdrande bakom honom där han rusade fram till Kinsey, som för första gången lade märke till att mannens huvud var mycket större än det borde vara. Dessutom var det äggformat, och

7 **SKENDÖD•**. Du kan stänga av samtliga kroppsfunktioner och därigenom verka vara död. Som skendöd är du fullt medveten om vad som händer och sker omkring dig, och du kan när som helst återgå till att fungera på normalt sätt. Som skendöd klarar du perioder på upp till en månad utan mat och vatten, och andningen saktas ned så att du bara behöver dra ett andetag var tjugonde minut. Andningen är så lätt att den är i princip omöjlig att upptäcka, liksom din svaga och långsamma puls.

STIGMAN: Du saknar kännbar puls, och andningen är så lätt att den är i princip omöjlig att upptäcka. Detta avslöjas först vid en närmare medicinsk undersökning.

8 **SJÄLVREPARATION•**. Din kropp kan reparera sig själv — till och med under strid. Celler går samman och sår sluter sig. Samtliga kroppsdelar utom huvudet reparerar 1 KP per SR. Självreparations-systemen överhettas dock om någon kroppsdel får en kritisk skada — kritiska skador repareras alltså inte.

STIGMAN: De områden som måste repareras återskapas i förvriden och missbildad form. Detta påverkar inte kroppsdelens eller områdets funktionsduglighet, men det är iögonfallande. Efter ett flertal reparationer kommer din stackars kropp att vara en förvriden parodi på sitt forna jag.

9 **GIFTUTSÖNDRING.** En uppsättning giftkörtlar har lagts in i dina handflator så att du kan utsöndra ett starkt gift som påverkar den vars nakna hud du vidrör. Ett vanligt tillvägagångssätt är naturligtvis att skaka hand med offret. Giftet har SG 10 och kan ha någon av nedan angivna effekter som varar ungefär en timme för varje poängs miss på motståndsslaget. Giftet når full effekt efter 1T6 minuter, och kan inte kemiskt spåras till att ha Kätterskt ursprung. Slå 1T6 för att avgöra vilken typ av gift du får:

1. **EUFOROCIN.** Offret blir extremt upprymt och påverkbart, och kommer att lyda samtliga order eller svara på samtliga frågor.
2. **SOPORON.** Ett mycket starkt narkotiskt preparat som medför att offret förlorar medvetandet.
3. **ULTRATOXIN.** Paralyserar det autonoma nervsystemet. Det här är ett mördargift — bokstavligt talat.
4. **PARALEX.** Detta gift slår ut motoriska nerver, vilket resulterar i att offret inte kan röra så mycket som ett lillfinger. Offret är dock vid medvetande.
5. **RABIDAN.** Offret blir extremt aggressivt och försöker döda dem som står i närheten.
6. **SENSODAN.** Fullständig blockering av det sinne Kättaren väljer: syn, hörsel, smak, lukt eller känsel. I det sistnämnda fallet agerar offret som om det hade givits Tåla Smärta (Gåva 18). Kättaren kan använda vilket som helst av dessa fem versioner av giftet.

När du hädanefter får denna Gåva igen kan du välja mellan att antingen lägga in en ny sorts gift i dina körtlar eller att öka alla dina gifters SG med +1.

OBS: Gifterna måste överföras hud mot hud, och kan inte tränga igenom kläder eller rustningar. Om du däremot dessutom har Gåvan Klor (Gåva 26) kan denna länkas ihop med Giftutsöndring så att giftet injiceras i skadorna klorna orsakar. Om du har Bläcksäckar (Gåva 32) kan Giftutsöndring länkas till dessa, varvid gifterna påverkar alla som kommer i kontakt med giftmolnet.

STIGMAN: Dina händer utsöndrar ett klibbigt och skadligt slem som lämnar spår efter sig på allt du rör vid — om du inte bär gummihandskar, förstås.

10 **IMMUNITET MOT GIFTER•**. En ny körtel som övervakar ditt blodomlopp och din ämnesomsättning har lagts in i din bröstkorg. Så fort ett gift tas upp av din kropp analyserar och neutraliserar körteln detta — du är med andra ord immun mot allt vad gifter, sanningsserum, gaser etc heter.

STIGMAN: Din hud får gradvis en allt blekare och mer onaturlig färg. Lymfkörtlarna på halsen, i armhålorna och i grenen sväller upp och börjar ömma, och ditt ansikte får ett sjukt och uppsvullet utseende.

11 **HÖGEFFEKTIVT IMMUNFÖRSVAR•**. Svärmar av specialtillverkade vita blodkroppar patrullerar ditt blodomlopp — ditt immunförsvar har förstärkts bortom all fattningsförmåga. Du är nu immun mot samtliga sjukdomar.

STIGMAN: Du går ständigt omkring och hostar, nyser och snörvlar eftersom du uppvisar symptom på samtliga sjukdomar du utsatts för. Sjukdomssymptomen innebär dock inget större obehag för dig, och hindrar dig inte på något sätt att fungera normalt.

12 **FEROMONSTORM•**. Du utsöndrar ett doftspår av specialdesignade feromoner som gör att det motsatta könet uppfattar dig som ovanligt attraktiv. Öka dina färdighetsvärden med +5 när du försöker övertala eller förföra någon av det motsatta könet. OBS: Feromonstormen får ingen effekt om du har börjat Degenerera — du kommer bara att uppfattas som ett ovanligt attraktivt omkringvandrande lik.

STIGMAN: Du avger ständigt en behaglig men tyng myskdoft som framkallar en känsla av äckel hos personer av samma kön. Sänk dina FV i Kommunikation med dem.

13 **SYMMETRISKA NODER.** Du har givits hjärnnoder som gör att du instinktivt förstår en del av Algeroths mönster. Med nodernas hjälp kan du därför använda en fritt valt Mörk Gåva i avsnittet om den Mörka Symmetrin i denna bok.

STIGMAN: Små trubbiga horn skjuter fram i din panna. Hornen kan döljas under en keps, huva, hatt, hjälm eller liknande, men när du använder din Mörka Gåva börjar hornen glöda på ett märkligt sätt — och glöden kan inte döljas.

14 **GÄLAR•**. Du har på halsens ömse sidor utrustats med en uppsättning listigt maskerade gälar — du kan andas i vatten.

STIGMAN: För att få plats med de ständigt pulserande, stora, fuktiga och framträdande gälarna har din hals tänjts ut till att bli exakt 30 centimeter lång. Skaffa ett gäng polotröjor...

15 **PANSARHUD.** En kroppsdels hud har ersatts med ett Nekroteknologiskt substitut som är hårdare än stål — öka din RF på fritt vald kroppsdel med +4. Om du slår om detta resultat kan du välja mellan att antingen bepansra en ny kroppsdel eller att öka skyddet i en redan bepansrad del med +1.

STIGMAN: Den bepansrade huden blir hård och skrovlig och börjar mer likna en sliten gammal resväska än människohud. Kroppsdelen känns kall när man rör vid den och är dessutom okänslig för smärta.

16 **INVÄRTES PANSAR•.** Förstärkningar bestående av små plattor av omstrukturerat ben har lagts in under din hud. Öka din RF i armar, bröst, ben och mage med +1.

STIGMAN: Märkliga räfflade mönster uppträder på de berörda hudpartierna som dessutom blir rynkiga och får ett högst onaturligt utseende. Huden ser knölig ut och känns vid beröring stel och kall.

17 **RESTRUKTURERADE BEN•.** Dina revben och ditt kranium har har omformats och härdats för att ge bättre skydd. Revbenen har hamrats ut till att överlappa varandra och fungerar som en rustning ovanför hjärta och lungor. Kraniet har förstärkts för att bättre skydda din hjärna. Öka din RF i huvud och bröst med +1.

STIGMAN: Din bröstkorg och ditt huvud ser massiva och närmast solida ut. Ditt ovanligt bastanta käkparti skjuter ut ur ansiktet på ett nästan hotfullt sätt samtidigt som ögonen har sjunkit tillbaka i ögonhålorna — man tar dig snarare för en Attila-enhet än en människa.

18 **TÅLA SMÄRTA•.** Din hjärnas smärtcentra har med hjälp av implantat satts ur funktion. Du kan torteras, opereras utan bedövning eller drabbas av en icke-kritisk skada utan att så mycket som blinka.

STIGMAN: Eftersom du är okänslig för smärta är din kropp täckt av ett otal småsår som uppkommit när du stött emot saker och ting utan att märka det.

19 **IQ-HÖJNING.** Nekroteknologiska implantat ökar din hjärnas förmåga att hantera information — din IQ far i höjden med 2T6, och ditt GRUND och alla färdighetsvärden som bygger på detta räknas om.

STIGMAN: Din panna sväller upp, håret faller av och kors och tvärs över din kala hjässa löper blodådror i ett kusligt mönster. Om du får denna Gåva mer än en gång blir din skalle äggformad och du upphör att se mänsklig ut.



20 **MUSKELSTÄRKARE.** Dina senor, muskler och leder har förstärkts och byggts upp för att tåla enorma påfrestningar. Höj din STY med +2T6, och räkna om ditt GRUND och de färdighetsvärden som bygger på denna.

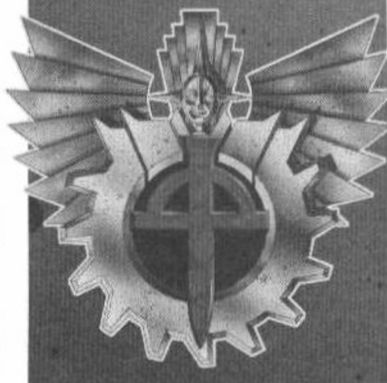
STIGMAN: Du blir enormt och groteskt muskulös — som en byggare på ryssfemmor där något har gått fel, fruktansvärt fel. Blodådror sväller upp och bildar motbjudande mönster över hela din kropp.

21 **FÖRBÄTTRAD MOTORIK.** Ditt nervsystem har omstrukturerats för att uppnå optimal effektivitet — öka din SMI med +2T6, räkna om ditt GRUND och de färdighetsvärden som bygger på denna.

STIGMAN: Du blir omänskligt smidig, men alla dina rörelser blir extremt yviga och okontrollerade. Ditt rörelsemönster påminner lite om en pundares eller alkis.

22 **TÅLIGHET.** Din kropps allmänna tålighet har förbättrats — öka din FYS med +2T6, och räkna om ditt GRUND och de färdighetsvärden som bygger på denna.

STIGMAN: Din hud ser sträv, tjock och oljig ut, håret blir kraftigare och fetare. Du blir alltmer lik en apa för varje gång du ges denna Gåva.



23 **VILJESTYRKA.** De primitiva delar av din hjärna som styr överlevnadsinstinkter och aggressivitet har stimulerats till att nå nya presta-



Kinsey såg häpet hur de tjocka ådrorna som löpte kors och tvärs över huvudet svällde och pulserade. Mannen studerade Kinsey och kliade sig på den svärdformade tatueringen i pannan.

«Du kan inte stiga upp än», sade han, «det tillstötte några komplikationer under operationen.»

Kinsey trodde honom. Mannen plockade upp näringsslangen och tryckte den på plats igen. Kinsey såg på medan nålen sjönk på plats, förvånad över att inte känna någon smärta.

«Vila», beordrade mannen barskt. En gloria av svart ljus skimrade runt hans huvud, och sömnigheten sköljde över Kinsey.

«Ja, Teknomag», mumlade han och förlorade medvetandet.

tionsnivåer. Öka din PSY med +2T6, och räkna om ditt GRUND och de färdighetsvärden som bygger på denna.

STIGMAN: Du blir vildögd och stirrig och allmänt sett mer aggressiv — du sänder ut obehagliga signaler till folk omkring dig. Sänk alla färdighetsvärden inom expertisområdet Kommunikation med –1.

24 **FÖRBÄTTRADE REFLEXER.** De informationshanterande delarna av din hjärna har förbättrats med hjälp av ett antal intrikata Nekroteknologiska implantat som gör att du kan reagera och agera snabbare än vanliga dödliga. Läs dina «Handlingar per SR» från raden under den normala i Stridsvärdestabellen. Gåvan kan tas emot mer än en gång.

STIGMAN: Två små äggliknande kulor sticker ut ur tinningarna där implantaten placerades — att de förändrar och förvrider ditt utseende är en självklarhet. Tjacka en keps.

25 **KUNSKAPSKAPSEL.** Små kapslar med information som tagits ur döda experters hjärnor har lagts in i din, och du får 1T6 Färdighetstillval att lägga på valfri färdighet.

STIGMAN: Du får 1T6 små bulor på huvudet som sväller och pulserar när du tänker.



26 **KLOR•.** Indragbara klor i skidor har lagts in under dina naglar. När de fälls ut kan de i närstrid göra +1T6 skada. Klorna kan också kopplas ihop med Giftutsöndring (se Gåva 9), och gör det dessutom möjligt för dig att utan ansträngning klättra uppför släta ytor som husväggar, etc.

STIGMAN: Klorna kommer med tiden att fastna i utdraget läge samtidigt som de blir mer iögonenfallande — dina händer kommer till slut mer att likna ramar än händer. Detta kan bara döljas genom att bära handskar.

27 **SÖMNLÖS•.** Din kropp behöver inte längre någon sömn — du kan stå på vakt för resten av livet utan att tappa i uppmärksamhet eller effektivitet i största allmänhet.

STIGMAN: Ditt ansikte blir extremt fårat och du får stora, svarta påsar under ögonen. Du ser onaturligt tärd och apatisk ut. Det är stor risk att du blir fysiskt beroende av kaffe.

28 **MÖRKERSYN•.** Dina näthinnor har omstrukturerats och din hjärnas syncentra har förbättrats så att du har bättre mörkerseende än världens alla katter. Du ser helt obehindrat i totalt kolmörker. Rök, gas och annat som påverkar sikten påverkar dig naturligtvis fortfarande.

STIGMAN: Dina ögon genomgår märkliga förändringar. I vissa fall kan de få smala pupiller — som kattögons — medan de i andra kan börja glöda med ett rödaktigt sken. Välj själv.

29 **BLODHUND•.** Ditt luktsinne har förbättrats många gånger om och motsvarar nu gått och väl en spårhunds. Genom att slå 1T20 under din INT kan du följa spår, identifiera folk på deras kroppslukt, känna närvaron av andra människor eller varelser på avstånd på upp till 30 meter, etc.

STIGMAN: Det rinner ständigt ur dina ögon och din näsa — du verkar vara ständigt allergisk mot något. I själva verket är det naturligtvis ditt onaturligt känsliga luktsinne som spökar.

30 **GUMMIANSIKTE•.** Huden och muskelvävnaden i ditt ansikte har ersatts med ett formbart lager av Nekroteknologisk vävnad. Genom att tillsätta kemiska reagenter kan denna vävnad omformas till dess den blir en perfekt kopia av någon annan människas ansikte. Detta lägger +5 till alla förklädnadsslag och är naturligtvis mycket användbart vid hemliga uppdrag.

STIGMAN: Huden och köttet i ditt ansikte verkar ha smält och runnit. Det behåller det utseende du format det till i 1T6 timmar innan det återtar sitt motbjudande utseende.

31 **RÖSTFÖRVRÄNGARE•.** En svärm nekrokapslar har opererats in i din hals, och med deras hjälp kan du helt exakt härma rösten tillhörande samtliga personer du någonsin hört tala. Kapslarna gör också att du kan tala med en kusligt genljudande stämma som är mycket användbar vad gäller att kuva enklare Kättare eller vidskepliga människor. Öka samtliga FV:n inom Kommunikation med +5 när du använder denna förmåga.

STIGMAN: Din röst är kuslig och omänsklig och känns omedelbart igen så fort du öppnar munnen — om du inte gör en mycket medveten och märkbar

ansträngning för att kontrollera rösten. När du talar gör du det alltid mycket långsamt, och dina åhörare kommer att märka att det kräver stor koncentration från din sida.

32 **BLÄCKSÄCKAR•**. I dina armhålor hänger ett antal påsar innehållande märkliga kemiska utsöndringar med vars hjälp du kan släppa ut ett moln av förblindande gas som helt täcker ett område på 5 meter omkring dig. Gasmolnen påverkar syn såväl som infraröda och ultravioletta målsökande system. Påsarna kan länkas med Giftutsöndring (Gåva 9) så att du kan släppa ut moln av giftgaser.

STIGMAN: Dina armhålor är alltid fläckade och färgade med svarta svettringar. Du avger dessutom en stank av förruttnelse som bara kan döljas med mängder av parfym.

33 **FÖRSTÄRKT SKELETT**. Ditt skelett har i sin helhet förstärkts, vilket gör att du tål ordentligt med stryk. Öka samtliga kroppsdelars KP med +1.

STIGMAN: Dina ben blir tjockare vilket gör att hela din kropp får ett mer fyrkantigt, kompakt utseende. Alla leder som armbågar, knän och knogar svullnar upp så att du ser ut att lida av ledgångsreumatism. Detta påverkar inte din prestanda på något sätt — men det är iögonenfallande.

34 **HOTPERCEPTION**. Din medfödda förmåga att uppfatta hot har förbättrats — öka din PB med +2.

STIGMAN: Du lägger dig till med nervösa ovanor som att ständigt se dig omkring, fingra på och studera saker. Dina ögon flackar ständigt omkring eftersom du alltid håller ögonen på allt som rör sig. Du slickar dig oupphörligen om läpparna. Du är kort sagt ständigt vaksam och på helspänn, och det märks.

35 **SYN FÖR STRUKTURELLA SVAGHETER**. Du kan utan ansträngning hitta ett givet objekts svaga punkter. Öka din OB med +2.

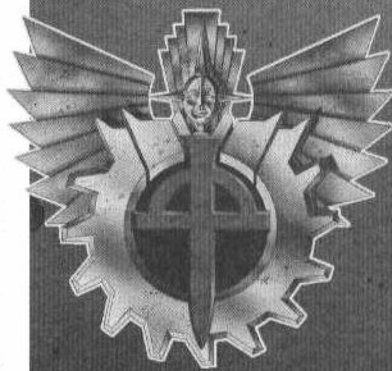
STIGMAN: Du kan inte låta bli att ständigt skuggboxas och rikta slag mot folk omkring dig (allra svårast är att låta bli att knocka dem). Det dröjer inte många sekunder förrän folk du stöter på undrar vad du har för slags problem. Du kan bara skärpa dig något så när genom att lyckas med ett normal PSY-slag var femtonde minut, men då märks det också att du håller igen.

36 **SJÄTTE SINNE**. De primitiva delar av din hjärna som har med instinkter att göra har förbättrats, och du kan nu undvika alla slags hot på ett mer effektivt sätt — lägg +2 till din DB.

STIGMAN: Det är något djuriskt över ditt utseende. Dina naglar är långa och liknar klor medan dina framtänder påminner om huggtänder.

37 **FJÄRRSTYRNING**. Du har utrustats med ett hjärnimplantat som gör att Kättare av högre rang med ett liknande implantat eller en Nekrobionisk hjälm kan ge dig order som du omedelbart måste lyda. Fjärrstyrningen kan också producera och utsöndra omedelbart dödande gifter i din hjärna, vilket kan vara mycket användbart om du någonsin skulle falla i Inkvisitionens händer. Giftfunktionen kan utlösas av dig själv, men också av dina överordnade. Implantatets har en räckvidd på ungefär en och en halv kilometer.

STIGMAN: Du hör röster trots att ingen talar till dig, och ibland känner du ett inre tvång att med hög röst upprepa vad som sägs — och inom vissa företag uppskattar man inte att få höra en anställd recitera Astaroths Svarta Bok.



38 **NEKROBIONIK**. Slå en gång på tabellen för Nekrobionik.

39 **NEKROBIONIK**. Slå två gånger på tabellen för Nekrobionik.

40 **NEKROBIONIK**. Välj ett valfritt Nekrobioniskt implantat. Se avsnittet om Nekrobionik nedan.



NEKROFIKATOR

«Jag är skadad, Johnie. Släpp in mig!» Den sårade mannens plågade röst hördes till och med igenom bunkerns tjocka och förstärkta betongdörr. Johnie hörde klart och tydligt smärtan och lidandet kamraten hade gått igenom.

«Vid Ljuset,» sade han och gick mot dörren, «det är Rhys.»

En kraftig näve på hans axel höll tillbaka honom. «Var inte dum,» sade sergeant Wilson. «Det kan inte vara Rhys — han föll ihop med en Legionkula i sig för tio dagar sen. Det måste vara ett av den satans Mörka Legionens trick.»

«Johnie. Jag är skadad. Släpp in mig.» Nu hördes en fruktansvärd underton av smärta i mannens röst.

Johnie skakade av sig Wilsons hand. Det kunde inte vara något trick, han kände ju igen rösten. Han och Rhys hade genomgått grundutbildningen i Burroughs tillsammans innan de för sex veckor sedan skickades till Doughpits. Rhys kom från Johnies barndomskvarter i San Dorado, och de två hade känt varandra så länge de kunde minnas. De stal mat i Capitols slum tillsammans, de hjälptes åt i gatuslagsmålen och de hetsade varandra att ta värv-

NEKROBIONIK

Algeroths Tekroner och Teknomager är experter på att lägga in Nekrobioniska system, skapelser sprungna ur den Mörka Teknologin som ersätter vanliga lemmar och kroppsdelar. Nekrobioniska lemmar består av muskelvävnad och förstärkta ben som tagits från de döda och laddats med hjälp av den Mörka Symmetrin, och de mångfaldigar användarens styrka och tålighet.

Nekrobioniska inälvor innehåller en mängd märkliga system som skyddar användaren och förbättrar dennes kroppsfunktioner. Eftersom samtliga Nekrobioniska system skapats med hjälp av den Mörka Teknologin fungerar de utmärkt tillsammans med Bioteknologiska Gåvor. De ympas in i användarens kropp och blir en del av den.

När du fått Gåvan Nekrobionik (antingen tack vare något specialfall eller genom att slå 38 eller 39 på tabellen för Bioteknologiska Gåvor), ska du slå 1T10 på tabellen för Nekrobionik. Om du tillåts att själv välja din Nekrobioniska Gåva (resultatet 40 på tabellen för Bioteknologiska Gåvor) kan du... tja, välja själv. Vissa Nekrobioniska Gåvor höjer grundegenskaper, och liksom andra Gåvor höjer de GRUND och stridsvärden på vanligt sätt. Gåvorna kan bara fås en gång.

UTSEENDE. Vanligtvis täcks alla Nekrobioniska lemmar av ett lager syntetisk vävnad. När systemen skadas blottas innandömet, och det blir med ens uppenbart för var och en att användaren inte längre kan kallas helt mänsklig. Somliga system verkar bestå av krälande, skära och feta maskar, medan andra ser ut som en samling metallrör, plastslangar och violetta inälvor som fogats samman på något märkligt och ologiskt sätt. Åter andra system tycks bara bestå av en svart och dallrande gelé som utsöndrar en strid ström av slem och var, medan annan Nekrobionik bara består av ruttet kött och mögliga ben.

STIGMAN. Samtliga Nekrobioniska Gåvor åtföljs automatiskt av nedan angivna Stigman. Dessa räknas INTE med när du slår för Degenerering.

NEKROBIONIK (1T10)

1 NEKROBIONISKA ARMAR •. Användarens armstyrka ökas avsevärt: +10 på STY vid beräkning av SB och i andra situationer där starka armar är av vikt, som exempelvis när det gäller att uppfylla ett vapens STY-krav. Dessutom gör ett knytnävsslag 1T6 mer skada.

STIGMAN: När lemmarna skadas blir det motbjudande Nekrobioniska innandömet synligt för var och en.

2 NEKROBIONISKA BEN •. Användarens kraft i benen ökas avsevärt. Rörelseförmågan avläses på raden nedanför den normala i Stridsvärdestabellen. Sparkar ger nu 1T6+1 skada.

STIGMAN: När lemmarna skadas blir det motbjudande Nekrobioniska innandömet synligt för var och en.

3 LUNG-IMPLANTAT •. Dina lungor har ersatts med Nekroteknologiska säckar som medför en stor kapacitetsökning — du kan nu hålla andan i 60 minuter. Lungsäckarna innehåller dessutom mikrofilter som gör att du är immun mot gaser.

STIGMAN: När bröstet skadas blir det motbjudande Nekrobioniska innandömet synligt för var och en.

4 NEKROBIONISKT SKELETT •. Detta ersätter användarens vanliga skelett med ett förstärkt system som skapats med hjälp av Mörk Teknologi. Skelettet höjer användarens STY och FYS med +5 och varje kroppsdels KP med +1.

STIGMAN: När kroppen skadas blir det motbjudande Nekrobioniska innandömet synligt för var och en.

5 NEKROBIONISKA INÄLVOR •. Mottagarens hjärta, magsäck, tarmar, lever och njurar har ersatts med Nekrobioniska implantat som ökar mottagarens FYS med +10 och gör denne immun mot gifter, gaser och sjukdomar. Mottagaren kan klara sig utan mat och vatten ien månad.

STIGMAN: När bröstet skadas blir det motbjudande Nekrobioniska innandömet synligt för var och en.

6 NEKROBIONISKT HANDLEDSFÄSTE •. Din hand har avskiljts från handleden och ersatts med en Nekrobionisk hand. Den nya handen kan skruvas loss, och i dess ställe kan diverse vapen och verktyg fästas. Vapen som fästs i handledsfästen fungerar på samma sätt som Vapentransplantat (se avsnittet «Mörk Teknologi»). Ett vapen som fästs på detta sätt måste tillverkas för dig personligen av en Tekron eller Teknomag, och du får ett sådant vapen varje gång du får denna Gåva.

STIGMAN: Det vidriga innandömet avslöjar dig omedelbart så snart handen skadas.

7 NEKROBIONISK MÅLSÖKARE •. I detta ögonimplantat ingår ett sinnrikt biologiskt målsökningssystem som ökar samtliga färdigheter inom Eldhandvapen med +3 och gör det möjligt för användaren att se det infraröda spektrat — du kan med andra ord se i mörkret.

STIGMAN: Ditt ena öga är blodrött och ser ondskefullt ut. Du kan öka eller minska din PER eller ditt FV i någor PER-baserad färdighet med upp till –5 när du bestämmer dig för att använda målsökaren.

8 NEUROGRÄNSSNITT •. Man har i vävnaden i din arm eller hals dolt ett gränssnitt som gör det möjligt för dig att koppla ihop dig med vapen och utrustning som konstruerats med hjälp av Mörk Teknologi. Förutom att detta innebär en avsevärd effektivitetshöjning är det också det enda sättet att interagera med Hjärnpoolen. Se avsnitten om Citadell och Mörk Teknologi för vidare information.

STIGMAN: Området runt gränssnittet blir infekterat och svullnar upp till en varstinn böld stor som en apelsin.

9 VÄRD-IMPLANTAT •. Du har på kirurgisk väg försetts med ett implantat som duplicerar en fritt vald Bioteknologisk Gåva.

STIGMAN: Samma som den Bioteknologiska Gåvans.

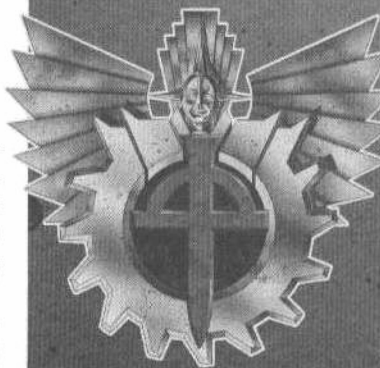
10 NEKROBIONISK OMSTRUKTURERING •. Hela ditt nervsystem har dragits om med hjälp av Nekrobioniska implantat, vilket inneburit att din prestationsförmåga har optimerats till sitt absoluta max. Samtliga värden läses på raden under den normala i Stridsvärdestabellen.

STIGMAN: När din kropp skadas blir det motbjudande Nekrobioniska innandömet synligt för var och en.

NEKROBIONIKENS BIEFFEKTER

Skador i en kroppsdel som förstärkts med Nekrobionik (när det gäller Omstrukturering och Skelett räknas hela kroppen som skadad) läker inte på normalt sätt om du inte har någon av de Bioteknologiska Gåvorna Självreparation (Gåva 8) eller Regenerering (Gåva 6).

Du måste ta dig till ett Citadell eller Förintelsetempel och behandlas av en Tekron eller Teknomag (eller någon annan med FV 15+ i Bioteknologi; utrustningen som krävs finns dock bara tillgänglig i ett Citadell eller ett Förintelsetempel). Du återställs till fullgott skick med en hastighet av en timme per skadepoäng du fått. Under tiden du är skadad är de märkligt odöda modifikationerna av din kropp fullt synliga för var och en.



ning i Armed Forces of Capitol. Han KÄNDE Rhys, rösten där utanför tillhörde honom och det lät som om han hade fruktansvärt ont.

«Fattar ni inte? Det är ju han!» sade Johnie och försökte dra ifrån säkerhetsspärrarna. «Han är sårad och han behöver vår hjälp.»

Sergeanten slet bort Johnie från dörren. «Var inte dum nu, grabben, du har bara varit här i sex veckor. Du har ingen aning om vilka trick den Mörka Legionen har på lager.»

Johnie var utled på de äldres översittarfasoner. Visst hade han hört alla berättelser de dragit för varandra under nattvakterna i den knappt upplysta bunkern, visst hade han hört om alla märkliga monster, Ezoghoulerna och Raziderna och Nekromutanterna och alla de andra varelserna de var så rädda för. Herregud, han hade ju sett några stycken med egna ögon så sent som för två veckor sedan under den stora offensiven, men det här var ju inget monster — det var hans gamle polare Rhys.

Utanför dörren hördes ett hjärtslitande stön av smärta. Det blev för mycket för Johnie. Han snodde runt och körde med all sin kraft armbågen i Wilsons mage, precis som han hade fått lära sig under grundutbildningen. Wilson

METAMORFOS

För eller senare kommer den dag då du erbjuds att genomgå en Metamorfos, och om du tackar ja sänds du på pilgrimsfärd till närmaste Citadell. Där prövas du av Tekronerna och Citadellets Nefaritherre, och om du bedöms som värdig förs du till Förvändningskammaren där processen inleds. Om du inte klarar prövningen skickas du till Nekrokamrarna och får för evigt släpa dig fram som Odöd Legionär eller Nekromutant — din bana som äventyrare är över. När du genomgått din Metamorfos stiger du fram i din nya skepnad, beredd att fortsätta döda och förinta i Algeroths tjänst — fast nu på ett mer effektivt sätt.

Du kan välja mellan att bli Centurion, Nekrofikator, Pretorian Stalker, Tekron, eller till och med Nefarit.

MINIMIKRAV. Man har visserligen erbjudit dig att genomgå en Metamorfos, men det betyder inte att du kommer undan uppfyllandet av minimikraven. Det kan exempelvis krävas av dig att du besitter vissa Gåvor eller har höjt någon färdighet eller något grundvärde till en viss nivå — eller något mer ogripbart. Skulle du understå dig att störa en Nefarit med en begäran om Metamorfos utan att uppfylla kraven kan du räkna med en snabb tur till Nekrokamrarna.

PRÖVNINGAR. Du kan också vara tvungen att genomgå vissa prövningar. Straffet för misslyckande kan vara ytterst hårt.

FÖRDELAR. Här anges vilka fördelar Metamorfosen innebär för dig — om du överlever processen.



CENTURION

Centurioner leder den Mörka Legionens styrkor och utgör dessutom dess specialstyrkor. Valet att bli Centurion innebär att du måste gå in för ett Tempelyrke, eftersom du inte längre kommer att kunna gå fritt omkring bland vanligt folk.

MINIMIKRAV:
Inga
PRÖVNINGAR:
Inga
FÖRDELAR:
Höj din STY och FYS med +2T6. Höj din INT och SMI med +1T6. Sänk din PSY med +1T6. Du får dessutom Gåvan Nattsyn (Gåva 28) och kan inte drabbas av Degenerering om du inte får fler än 10 Bioteknologiska Gåvor. Eftersom du inte kommer att ges fler än 10 Bioteknologiska Gåvor klarar du dig. Du får dessutom en Skalak som ett tecken på din nya befattning inom den Mörka Legionen.

NEKROFIKATOR

Nekrofikatorerna är den Mörka Legionens dödsmaskiner. Flertalet skapas av fångar som vrålande släpas ned i Nekrokamrarna där de drivs till vansinne, men eliten tas från Kulternas led. Eftersom Kättare är mer vana vid Bioteknologins Gåvor kan de lättare bevara sitt förnuft och används efter Metamorfosen ofta som kommandosoldater och lönnmördare i megastäderna. Framgångsrika Nekrofikatorer blir ofta Själagisslare.

MINIMIKRAV:
Tre Bioteknologiska Gåvor, men inte sådana som



sjönk ihop och flämtade efter luft.

«Stoppa honom», lyckades Wilson väsa fram, och när Johnie slog undan pansardörrens massiva låskolvar hörde han hur vapen osäkrades bakom honom. Dörren svängde sakta upp, och plötsligt kände Johnie en isande kall hand om hjärtat. Tänk om han hade fel, tänk om det inte var Rhys?

En kraftig figur avtecknade sig i skymningsljuset utanför dörröppningen. Johnie log. Ljuset vare lovat — det var Rhys.

«Tjena, Johnie!» sade Rhys med en märklig ny ton i rösten. Plötsligt hördes inte skymten av smärta i den, och en snabb blick sade Johnie att det inte bara var Rhys' röst som var annorlunda. Hans capitoluniform var sönderskjuten, liksom hans armar. Det vidriga biomekaniska innandömet låg fullt synligt. Blotta anblicken fick det att vända sig i Johnies mage. Han försökte kasta sig åt sidan, men Rhys hade redan fått upp ett enormt vapen.

Svarta flammor dansade i vapnets mynning, och Johnie kände en brännande smärta i bröstet.

«Nekrofikator!» hörde han någon vråla innan mörkret för evigt slöt sig omkring honom.

omfattar Nekrobionik. Inga Stigman, eftersom detta innebär att kroppen då har större chans att överleva den invecklade ympningsprocess som krävs för att skapa en Nekrofikator.

PRÖVNINGAR:

När du har fått alla (nedan angivna) Nekrobioniska implantat måste du slå 1T20 under din PSY. Misslyckas du blir du galen — vilket i och för sig gör dig till en utmärkt Nekrofikator men å andra sidan värdelös som rollperson — och blir en SLP.

FÖRDELAR:

Du får följande Gåvor: Nekrobioniska armar, Nekrobioniska ben, Lung-implantat, Nekrobioniskt skelett, Nekrobioniska inälvor, Nekrobionisk omstrukturering och Fjärrstyrning (Bio-tek Gåva 37).

Tack vare den noggranna kontrollen av denna process slipper du slå något kontrollslag för Degenerering och kan alltså återvända till vardagen utan att behöva maskera några vidriga förändringar. Du kan behålla de eventuella Bioteknologiska Gåvor du fått innan Metamorfosen, men kommer inte att ges några nya eftersom det skulle kunna skada den noggranna balanseringen av dina system.

PRETORIAN STALKER

Pretorian Stalkers har skapats i enlighet med Algeroths visioner av den perfekte frontsoldaten. När du genomgår Metamorfos för att bli en Stalker lyfts din hjärna ur huvudet och placeras i en människoliknande krigsmaskin som konstruerats med hjälp av det allra senaste inom Mörk Teknologi. Om du utvalts att genomgå Metamorfos för att bli en Stalker kan du be en annan spelare som också uppfyller minimikraven att genomgå prövningen tillsammans med dig (annars utser SL en SLP till att bli din «tvilling»).

MINIMIKRAV:

FV minst 18 i två färdigheter inom expertisområdena Eldhandvapen och två inom Strid. FV minst 10 i Undvika och Perception.

PRÖVNINGAR:

Du måste klara ett normalt FYS-slag för att överleva Metamorfosen. Misslyckande innebär att du dör i de avgrundseldar där du genomgår den första delen av Metamorfosritualen.

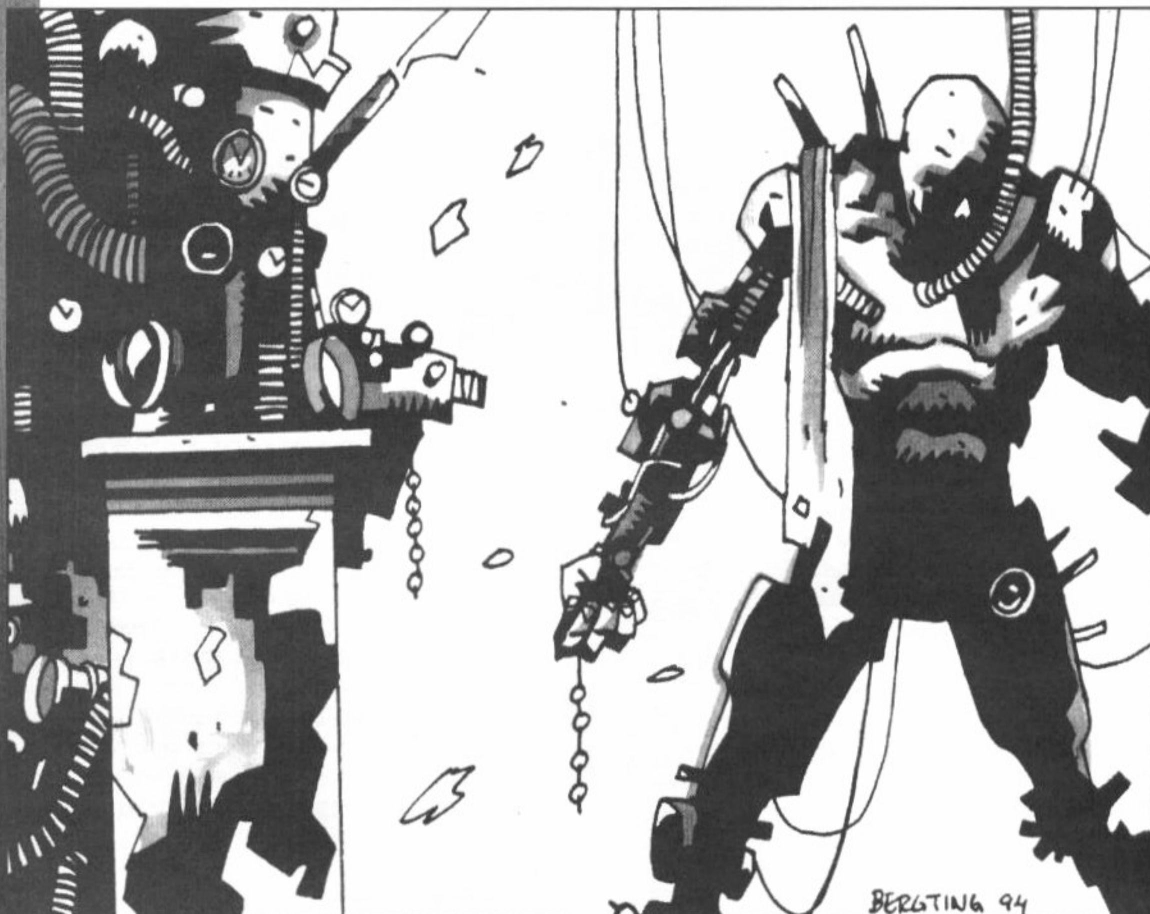
FÖRDELAR:

Du får såväl en Pretorian Stalkers kropp som samtliga dess färdigheter (se avsnittet «Varelser» för närmare beskrivning), och kommer att paras ihop med en SLP-Stalker om du inte lyckas få tag i någon spelare som vill (eller lyckas) genomgå prövningen med dig. En Symbiotisk länk (Bio-tek Gåva 2) kommer att upprättas mellan dig och din «tvilling». Om «tvillingen» är en SLP spelas den fortsättningsvis av dig.

Samtliga Bio-tek Gåvor du fick i din gamla kropp går dock förlorade — till och med de som satts i din hjärna. Detta beror på att din nya kropp med dess nya sinnen är så främmande att de gamla Gåvorna måste tas bort för att du ska kunna styra din hjärnas nya kropp. Å andra sidan kan du börja samla på dig nya Gåvor, och du kommer aldrig mer att drabbas av Stigman eller Degenerering.

TEKRON

Tekronerna är den Mörka Teknologins mästare och de som skapar och använder dess konster. Tekroner förs till ett Citadell där de placeras i förvändningsko-



konger, där de oavbrutet bombarderas med information om den Mörka Teknologin. Informationen tas direkt från Hjärnpoolen. De som överlever behandlingen med bibehållen mental hälsa kommer ut ur kokongerna som fullfjädrade Tekroner. De som misslyckas blir viljelösa delkomponenter i Hjärnpoolen som bara duger till hjärntömning och att sköta halvautomatiska fabrikssystem.

MINIMIKRAV:

IQ-höjning. INT minst 20. Tre färdigheter inom expertisområdet Mörk Teknologi med FV 15+.

PRÖVNINGAR:

Du kopplas till Hjärnpoolen för att kunskaper från denna ska kunna överföras till din hjärna, vilket sker med en fruktansvärd hastighet. Slå 3T10 under din PSY för att se om du kan absorbera kunskapen. Lyckas du har allt gått vägen, men misslyckas du kan du mycket väl förvandlas till en lallande grönsak. Slå 1T6 och se vad tabellen nedan säger. Så länge din mentala hälsa förblir intakt kan du återvända till vardagen och försöka igen vid ett senare tillfälle.

1 **FRUKTANSVÄRD BAKSMÄLLA.** Kraften i all den där oheliga kunskapen som snurrade runt i din stackars hjärna gjorde att ditt huvud exploderade. Du är död. Tack och hej.

2 **FÖRVANDLAD TILL LALLANDE GRÖNSAK.** Det lilla som är kvar av din hjärna kan kanske räddas till eftervärlden med en hjärntömning. Din kropp forslas till bio-trågen för att användas som råvara. Du är ute ur leken.

3 **MENTALT SÖNDERFALL.** Den plötsliga stormfloden av Mörk kunskap gör att din hjärna delvis vittrar bort, och du förlorar 2T6 PSY och 2T6 INT. Permanent. Sänk alla GRUND i enlighet med detta (om någondera grundegenskapen går ner under noll gäller resultat 1 på denna tabell).

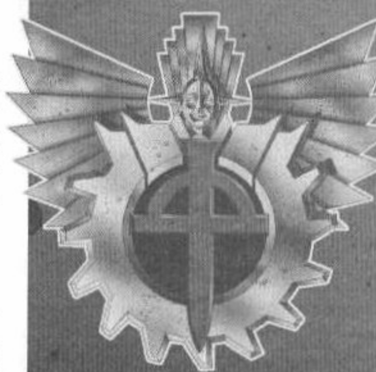
4 **ÖVERBELASTNING.** Du klarar inte av att ta emot en så enorm mängd information, och i självförsvar stänger din hjärna av sig. När du vaknar till liv igen lider du som fortsatt försvarsåtgärd av partiell minnesförlust. Sänk två fritt valda färdigheter med 1T6 Färdighetstillval vardera. Om någon färdighets tillval sänks till noll innebär det att du helt glömt den och inte heller kan lära upp dig igen.

5 **SINNESSJUKDOM.** Du drabbas av en ny, mindre sinnessjukdom. Förhandla fram det exakta resultatet med SL. Det hela kan yttra sig i så «enkel» form som i hanterbara tvångshandlingar, men kan också yttra sig i exempelvis storhetsvansinne. Vad resultatet än blir så får du leva med det — och rollspela det.

6 **RELATIVT OSKADD.** Du klarar dig ur det hela ungefär lika galen som förut. Allt som händer är att du drabbats av någon mindre och smått irriterande personlighetsförändring. Det kan röra sig om att alltid tala om sig själv i tredje person eller att tvångsmässigt samla på tortyrinstrument. Diskutera med SL fram något som passar din rollperson och ge järnet.

FÖRDELAR:

Du blir en fullfjädrad Tekron, och får den invärtes rustning som en sådan bär (se avsnittet Varelser). Din INT höjs med +5T6, så räkna om ditt GRUND och de färdighetsvärden som bygger på detta. Du får dessutom en Neurokrets (Nekrobionisk Gåva 8) med vars hjälp du när som helst kan koppla upp dig mot Hjärnpoolen. Se avsnittet om Tekroner för vidare information.



NEFARIT

Detta är den yttersta hedersbetygelse som kan vederfaras en Kättare, och är alla Kättares slutmål. När du blivit Nefarit har du också blivit en av den Mörka Legionens anförare, en odödlig varelse som bara står själva de Mörka Apostlarna efter i makt (och till ditt ständiga förtret ett antal andra Nefariter).

MINIMIKRAV:

Måste minst vara tionde gradens Kättare.



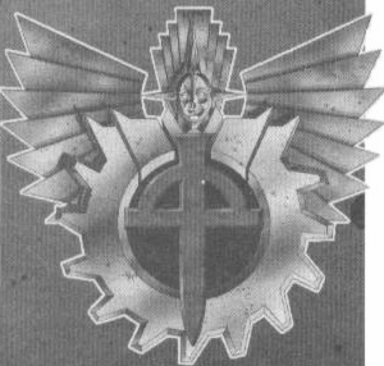
PRÖVNINGAR:

Till att börja med måste du genomgå en serie prövningar av ditt innersta väsens samtliga aspekter. Slå 1T20 under samtliga dina grundegenskaper — misslyckande innebär döden. Därefter måste du överleva att din själ slits ur din kropp. Du offras på det stora altaret i ett Citadells Allra Heligaste, där din kropp får ligga och till sista droppen sakta tömmas på blod för att därefter kastas ned i lavadjupen. Din själ måste överleva dessa prövningar, vilket den gör om du lyckas slå 1T20 under din grad som Kättare. Lyckas slaget är du alltså värdig. Misslyckas det slukas din själ av Algeroth, vilket i sig är en ära som nära nog saknar motstycke).

FÖRDELAR:

Du får designa en ny Nefaritkropp (se avsnittet om Nefariter nedan för närmare uppgifter). Den nya kroppen kommer att ha din ursprungliga INT och PSY samt alla dina Mörka Gåvor. Dina övriga grundegenskaper blir de som nedan anges för Algeroths Nefariter, med modifikationer för de Bioteknologiska Gåvor du väljer. Samtliga dina tidigare Bioteknologiska Gåvor går förlorade.

EN NOT TILL SL. Vi rekommenderar dig att inte låta folk bli Nefariter under framslagningen av rollpersonerna — det är ju den största belöning de Mörka Apostlarna kan ge sina trogna. Om dina spelare vill bli Nefariter föreslår vi därför att du i stället ordnar en serie om (exempelvis) sex mycket svåra och ansträngande uppdrag åt dem. Låt dem spela dessa uppdrag som äventyr innan du till slut låter dem vräkas upp på det Svarta Altaret för att offras.



KÄTTAR-BAKGRUNDER

Flertalet Kättare tjänar Mörkret på deltid — de måste ju försörja sig som alla andra, och dessutom fungerar ju det vardagliga arbetet som täckmantel. Nedan beskrivs fem nya yrken som Kättare kan ägna sig åt på heltid — Tempelyrken. Ett Tempelyrkes verksamhet bedrivs som namnet antyder i ett Förintelsetempel, där du lägger merparten av din tid på att studera Algeroths läror.

Så länge du befinner dig i Templet löper du inte lika stor risk att avslöjas som annars, eftersom du bara lämnar Templet för att utföra särskilda uppdrag. I stället står du inför risken att Inkvisitionen hittar ditt Tempel och förstör det — i så fall får du omedelbart ge dig ut på äventyr.

ATT BÖRJA INOM ETT TEMPELYRKE

Du kan när som helst under framslagningen av rollspersonen välja ett Tempelyrke — uppfyller du kraven tar Templet emot dig. Du behöver inte slå några tärningsslag för att antas. När du väl slagit in på ditt Tempelyrke har du helt och hållet försvurit dig åt din Kult. Du kan inte byta yrke utan uttryckligt tillstånd från ditt Tempels Korruptor (se nedan). Det enda du själv kan välja är att genast påbörja din karriär som äventyrare.

ATT BYTA TEMPELYRKE

När du väl har börjat inom ett Tempelyrke är du förpliktigad att fortsätta inom det. Det är fullständigt förbjudet att börja inom ett vanligt yrke, eftersom du då riskerar att tas av Inkvisitionen och i dess tortyrkammare avslöja var ditt Tempel finns. Du kan bara byta Tempelyrke med ditt Tempels Korruptors uttryckliga tillåtelse. För att lyckas få dennes tillåtelse måste du slå 1T100 under din PER (det krävs en hel del för att övertyga en Korruptor om att du kan göra bättre ifrån dig inom ett annat yrke än det man lagt ned så mycket tid på att träna dig för). Undantaget som bekräftar denna regel är Sakristaner, som kan byta Tempelyrke så fort de uppfyller kraven för det nya yrket. När de gjort det (och alltså inte längre är Sakristaner) omfattas de av samma regler som alla andra.

AVSLÖJANDE OCH ÅTERANSTÄLLNING

Den som har ett Tempelyrke behöver inte slå för återanställning, men däremot för att se om han eller hon har Avslöjats. Om du med ditt kontrollslag slår under din grad som Kättare har Inkvisitionen hittat och förstört ditt Tempel. Du befinner dig därmed på flykt undan det Andra Direktoratet och måste omedelbart inleda din karriär som äventyrare.

SOCIALNIVÅ

Socialnivån är irrelevant för flertalet Tempelyrken, eftersom Templet förser de sina med allt de behöver. Vi antar för enkelhetens skull därför att alla som är verksamma inom Tempelyrken har stoppat undan pengar motsvarande Socialnivå 5 ifall Templet skulle förstöras och de tvingas fly.

TEMPELYRKEN

SÖKARE

KRAV:
FEMTE GRADENS KÄTTARE. INGA STIGMAN. INGEN DEGENERERING.

STRID	1
ELDHANDVAPEN	2
KOMMUNIKATION	3
RÖRELSE	2
TEKNIK	—
FRIA	3
SOCIALNIVÅ	7+
PER-MODIFIKATION	+2
PSY-MODIFIKATION	+1T6

Du är spion och värvare för de Hemliga Kohorterna — det är din uppgift att hitta folk som är missnöjda med världsläget och verkar beredda att gå över till Algeroth. Du bevakar tänkbara rekryter under längre perioder för att se om de är infiltratörer från Inkvisitionen eller potentiella Kättare. Vanligtvis förser ditt Tempel dig med pengar så att du kan leva ombonat och fritt kunna resa omkring och tala med folk. Uppgiften kräver tålamod, charm och tåliga nerver, för misslyckande bestraffas mycket hårt.

MÖRK SYMMETRI:
Du kan stiga en grad som Kättare per bakgrundsrepetition.

BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR:
Du kan inte få några Bioteknologiska Gåvor som Sökare, eftersom du då skulle kunna utveckla Stigman som avslöjar dig.

ANDRA FÖRDELAR:
Din Kult förser dig med de pengar du behöver. Din Socialnivå är som lägst 7, men det är mer din täckmantel än dina tillgångar som avgör din Socialnivå. Täckmanteln bestäms av din Korruptor.

MAKULATOR

Du har försvurit dig åt att bli den perfekte krigaren. Dag ut och dag in övar du dig i dina Stridsfärdigheter, och har därmed blivit en av de mest effektiva dödsmaskiner som finns. Du gör ingenting annat än att lära dig att döda — och du får gott om möjligheter att använda dig av dina färdigheter när du skickas ut på uppdrag.

KRAV:
STR 11. FYS 11. SMI 13. 3 FÄRDIGHETER INOM ELDHANDVAPEN ELLER STRID MED FV 15+. TREDJE GRADENS KÄTTARE.

STRID	4
ELDHANDVAPEN	4
KOMMUNIKATION	—
RÖRELSE	—
TEKNIK	—
FRIA	2
SOCIALNIVÅ	—
PER-MODIFIKATION	+2
PSY-MODIFIKATION	+1T6

MÖRK SYMMETRI:
Du kan stiga en grad som Kättare per bakgrundsrepetition.
BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR:
Makulatorer kan välja en Bioteknologisk Gåva per bakgrundsrepetition.
ANDRA FÖRDELAR:
Som Makulator kan du höja dina färdighetsvärden inom Strid och Eldhandvapen över det normala maxvärdet. När du fått 8 Färdighetstillval i någon av dessa färdigheter kan du träna för perfektion. För varannat Färdighetstillval du lägger du färdigheten ökar dess FV med 1, och du kan fortsätta att öka den på detta sätt så länge FV:t är lägre än grundegenskapen den bygger på.

SJÄLAGISSLARE

Du är en av Algeroths lönnmördare. Du har tränats för att arbeta ensam och för att ta dig in på de allra bäst bevakade platserna för att döda ditt utvalda mål. När du väl försvurit dig åt att döda i Algeroths namn kan inte ens hänsyn till din egen säkerhet och dina egna chanser att överleva stoppa dig. Ett framgångsrikt slutfört uppdrag är allt, det egna livet ingenting.

KRAV:
TREDJE GRADENS KÄTTARE. INGA STIGMAN. STY 9. FYS 9. SMI 13. 3 FÄRDIGHETER INOM RÖRELSE MED FV 13+.

STRID	2
ELDHANDVAPEN	2
KOMMUNIKATION	1
RÖRELSE	3
TEKNIK	—
FRIA	2
SOCIALNIVÅ	—
PER-MODIFIKATION	+2
PSY-MODIFIKATION	+1T6

MÖRK SYMMETRI:
Du kan stiga en grad som Kättare per bakgrundsrepetition.
BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR:
Du kan slå för en Bioteknologisk Gåva per bakgrundsrepetition. Dessa kommer dock att anslutas till dig så försiktigt — och kontrolleras så noggrant — att du inte behöver slå kontrollslag för Stigma.

ANDRA FÖRDELAR:
Du får möjlighet att använda Själalien (se avsnittet «Vapen»).

SAKRISTAN

Du är en av de stackare som har börjat Degenerera. Även om detta är ett bevis på att du åtnjuter Algeroths gunst saknar du kvalifikationer för något annat yrken, så du studerar Förintelsens Furstes väg och hoppas på att uppnå ännu högre status i hans tjänst. I väntan på att den dagen ska komma går din tid åt till att snappa upp kunskap, utföra rutinuppdrag i Templet och att tjäna som Tempelvakt.

MÖRK SYMMETRI:
Du kan stiga en grad som Kättare per bakgrundsrepetition.
BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR:
Så länge du är Sakristan kommer du inte att ges några nya Bioteknologiska Gåvor.

KRAV:
Du måste ha börjat Degenerera.

STRID	2
ELDHANDVAPEN	2
KOMMUNIKATION	1
RÖRELSE	1
TEKNIK	1
FRIA	2
SOCIALNIVÅ	—
PER-MODIFIKATION	+1
PSY-MODIFIKATION	+1T6



SJÄLAGISSLARE

«De överlevande beskriver honom som en liten man med alldagligt utseende. Han steg in på ett av Cybertronic-företaget Intercorps kontor och påstod sig ha avtalat tid för ett möte med mr. Blake. När sekreteraren såg ned mot sin dataskärm sträckte han sig över skrivbordet och verkade smeka hennes nacke — åtminstone såg det så ut på videoupptagningen. Nacken knäcktes omedelbart.

Han gick ut ur foajen, in i vestibulen och försvann. Kamerorna snappade upp honom igen, femtioen sekunder senare och två våningar högre upp. Vi antar i alla fall att det var han, trots att han var klädd annorlunda, i en böljande svart mantel och en märklig järnmask. I ena handen höll han en lie. Mannen rörde sig igenom ett kontorslandskap och dödade alla han såg med en CAW2000 han måste ha tagit från en säkerhetsvakt. Någon hade hunnit få in eller flera träffar på honom, för han var skadad. Kamerorna visar klart och tydligt på förekomsten av okänd teknologi i hålet i hans bröst.

Vid det här laget har vakterna anlänt. Kyrassiärer i full stridsmundering. Observera hur han försvinner och uppenbarar sig igen, bakom dem. Följ lien nu. Två hugg, ett för varje vakt. Båda dog omedelbart. Det här är en duktig kille — hela striden tog fyra sekunder, allt som allt.

Exakt trettiotvå sekunder senare har han tagit sig in på Blakes kontor. Vi har hela



samtalet på band. Hör här:
Blake: Nej, döda mig inte.
Inkräktare: Du skulle ha gjort som du blev tillsagd, Blake.
Blake: Jag ska bättra mig, jag lovar.
Inkräktare: För sent. Vi tillåter inte misslyckanden.
Blake dör, och tolv sekunder senare har inkräktaren lämnat byggnaden. Vi har ingen aning om hur. Vilka slutsatser kan vi dra av detta? Ett: någon extern organisation har lockat över Blake till sig. Två: organisationen ifråga besitter teknologiskt kunnande som vida överstiger vårt. Tre: inkräktaren motsvarar profilen över en agent för den Mörka Legionen.
Rekommendation: vi bör fånga och studera en av dessa agenter i syfte att komma över deras teknologi för att lära oss att antingen kopiera eller neutralisera den.»

TEKNOMAG

Du studerar den Mörka Teknologin och arbetar i Nekrokamrarna med att operera in Gåvor, designa och underhålla vapen och övervakar skapandet av nya varelser. Du bemästrar den galna vetenskap som skänker Algeroths lärjungar deras styrka, och en dag kommer du om din mörke Herre ler mot dig att lämna din bräckliga människohamn bakom dig för att bli Tekron.

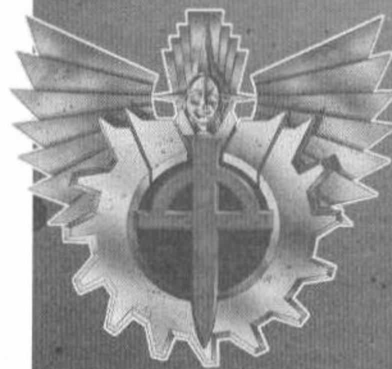
KRAV:
INT 15 ELLER HÖGRE. IQ-HÖJNING (BIOTEKNOLOGISK GÅVA 19). INGEN DEGENERERING.

STRID	1
ELDHANDVAPEN	1
KOMMUNIKATION	1
RÖRELSE	1
TEKNIK	5
FRIA	2
SOCIALNIVÅ	—
PER-MODIFIKATION	+1
PSY-MODIFIKATION	+1T6

MÖRK SYMMETRI:
Du kan stiga en grad som Kättare per bakgrundsrepetition.
BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR:
För varje bakgrundsrepetition får du en IQ-höjning, och det fortsätter du att få till dess att slutar som Teknomag eller börjar Degenerera. Du kan välja att få ytterligare en Bioteknologisk Gåva per bakgrundsrepetition.
ANDRA FÖRDELAR:
Som Teknomag välsignas du automatiskt med Neurogränssnitt (Nekrobionisk Gåva 8).



NYA FÄRDIGHETER



STRID

STRIDSKONST

GRUNDEGENSKAP: (STY+SMI)/2

Algeroth är Krigets Apostel, och hans trogna måste behärska alla former av strid — även strid utan vapen. Det är också inom det sistnämnda området de framför allt utmärker sig. Faktum är att vissa Makulatorer räknas bland de bästa obeväpnade mördarna genom tiderna. Med denna färdighet kan du göra 2T3+SB skada med dina bara händer och 2T4+SB skada med en spark. Du kan dessutom parera närstridsattacker med dina bara händer. Det kostar dubbelt så många Färdighetstillval som normalt att höja färdigheten Stridskonst.

Naturligtvis är det högst ovanligt att Legionärer och andra ointelligenta varelser i Algeroths horder är något att räkna med inom färdigheter som denna: en Odöd Legionär kan ha problem bara med att hålla reda på sina halvt ruttnade händer och fötter.

LÖNNMORD

GRUNDEGENSKAP: SMI

Detta är den viktigaste färdigheten för en Själagisslare. Med Lönnmörda kan du döda ditt offer med ett enda välriktat slag. Lyckas du smyga dig på offret utan att upptäckas och slår till med din bara hand eller ett närstridsvapen kan du göra tredubbel skada — om du lyckas med ditt färdighetsslag, alltså.

TEKNIK

MARTERING

GRUNDEGENSKAP: INT

Denna fruktansvärda färdighet lärs ut till förhörsledarna inom Algeroths Kohorter. Den inbegriper en noggrann genomgång av den mänskliga kroppens smärtcentra och nervknippen, samt ingående studier av hur man åsamkar maximal smärta och skräck med förhållandevis enkla medel. Dessutom hålls genomgångar i hur man använder slaktarknivar, elektroder, tandläkarutrustning, skalpeller, etc på sätt som de flesta människor inte skulle vilja höra talas om. I färdigheten ingår även en grundläggande sjukvårdsutbildning i hur man stoppar blodflöden och undviker att skära av större artärer, etc. Allt för att förlänga lidandet...

Slå 1T20 och lägg ditt FV till resultatet när du ska genomföra en Martering. Därefter slår ditt offer 1T20 och lägger sin PSY till resultatet, och om ditt resultat var det högsta har offret avslöjat allt du vill veta — annars står offret emot dina försök under en dag. Du kan inte göra mer än ett Marterings-försök per dag utan att ta livet av ditt offer, men om du vill och har bråttom kan du använda dig av Ofattbar Smärta. Du utsätter nu ditt offer för det allra grymmaste, mest utstuderade, omänskliga och plågsamma öde du någonsin kan tänka dig. Behandlingen är så fruktansvärd att du kan minska ditt offers PSY med alltifrån 1 till 20 — välj själv. Problemet är bara att offret på grund av din sadistiska framfart måste slå 1T20 INNAN du genomför Marteringen, och blir resultatet lägre än det tal du nyss hånleende minskade hans eller hennes PSY med har stackaren dött av smärtan. Några upplysningar fick du inte fram.

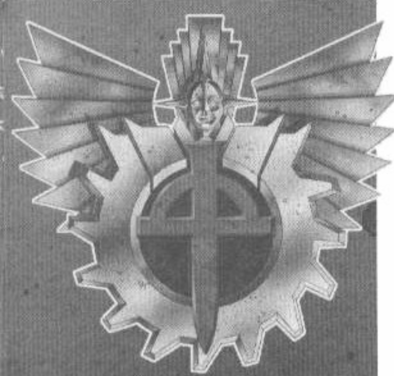
MÖRK TEKNOLOGI

Färdigheterna som beskrivs nedan har med den Mörka Teknologins hemligheter att göra, och eftersom dessa till sin natur är så svårtillgängliga och använder sig av koncept som för mänskliga vetenskapsmän är omöjliga att förstå, kan bara den som fått den Bioteknologiska Gåvan IQ-höjning (Gåva 19) hoppas på att lära sig dessa färdigheter. Vanliga människor har dock trots Gåvan svårt att förstå denna främmande teknologi. Endast Tekroner kan till fullo bemästra dess färdigheter.

Se avsnittet «Den Mörka Teknologin» för närmare upplysningar angående produktdesign med hjälp av dessa färdigheter.

GRADER AV FÖRSTÅELSE

Den som har någon av dessa färdigheter anger med sitt FV vilken grad av förståelse han eller hon har uppnått:



FV 10 ELLER MINDRE: LÄRLING. Du är en simpel elev som bara kan studera dina lärares arbete och lära av dem. Du kan inte anförtros översyn av maskiner, du kan inte designa någonting. Du är en simpel elev.

FV 11-15: GESÄLL. Du är på god väg med dina färdigheter. Du måste fortfarande stå under en Mästares överinseende, men du kan forska och bygga enklare prototyper på egen hand.

FV 16-19: MÄSTARE. Du har kommit så långt en människa kan inom detta område. Du kan designa och bygga komplicerad utrustning och arbeta helt på egen hand, och åtnjuter antagligen stor respekt bland dina likar. Om du lär dig Bioteknologi kan du operera in Gåvor.

FV 20+ TEKRON. För att komma så här långt med dina färdigheter inom den Mörka Teknologin måste du vara Tekron, och kan då göra allt en Mästare kan — fast bättre.

SVARTTEKNOLOGI

GRUNDEGENSKAP: INT

Med Svartteknologins hjälp förses horderna av Legionärer och Nekromutanter med vapen och annan utrustning. Teknologin appliceras på både vapen och fordon, och resultatet blir ett föremål med bättre prestanda än originalet.

Du lär dig konsten att förvrida och pervertera befintliga mänskliga uppfinningar till något mycket dödligare. Med denna färdighet kan du övervaka Citadellens fabriksproduktion, designa nya vapen och utrustningar som bygger på befintlig mänsklig teknologi, och skapa nya, förvridna mekaniska föremål.

NEKROTEKNOLOGI

GRUNDEGENSKAP: INT

Inom Nekroteknologin använder man sig av död organisk vävnad som ges liv eller en avgrunds-ande som styr föremålet. I färdigheten ingår också att kunna kanalisera den Mörka Symmetrins kraft genom ett antal sådana föremål.

Med denna färdighet kommer du att kunna bygga apparater som kan fokusera den Mörka Symmetrins kraft.

BIOTEKNOLOGI

GRUNDEGENSKAP: INT

Du har studerat Bioteknologins mystiska konst som går ut på att förvrida levande varelser till nya och onaturliga former med funktioner som vanligen sköts av maskiner. Som Biotekniker designar du nya symbioter, nya varelser och nya Bioteknologiska Gåvor, samt övervakar tillverkningen av sådana som redan existerar. Du kan dessutom förse andra varelser med någon av de Bioteknologiska Gåvor du själv välsignats med.

ATT BEFORDRAS OCH FÅ GÅVOR UNDER SPELETS GÅNG

Det är naturligtvis fortfarande möjligt för en Kättare att avancera även sedan spelet satt igång. Kättare kan få Hjältepoäng precis som alla andra, och får dessutom Kätterska befordringspoäng motsvarande antalet hjältepoäng de får. När de (enligt SL:s bedömning) slutfört ett passande uppdrag — oftast ett otroligt farligt uppdrag i Kultens tjänst — kan de växla in dessa Hjältepoäng och få belöningar.

Det krävs 10 poäng för att få en ny Mörk Gåva och 5 poäng för att få en ny Bioteknologisk Gåva. För att stiga i graderna krävs en poängsumma motsvarande 5 gånger den grad som ska uppnås (för att uppnå tredje graden krävs alltså 15 poäng, femte graden kräver 25 poäng, tionde graden 50 poäng, och så vidare).

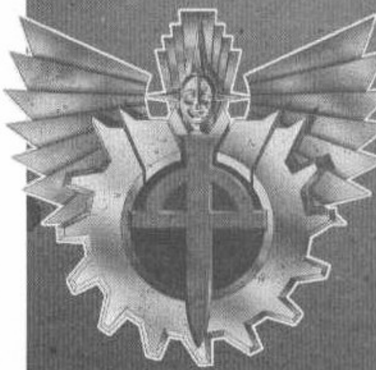
Metamorfos kan uppnås på samma sätt: det kostar 10 poäng att bli Centurion, 20 poäng att bli Nekrofikator, 30 för att bli Pretorian Stalker, 40 för att bli Tekron och 50 poäng för att bli Nefarit. Att du gör dig av med surt förvärvade poäng innebär inte att du kommer undan minimikraven och prövningarna.

NOT TILL SL. Grundkravet för att en Kättare ska avancera är inte att han eller hon samlat på sig en massa poäng, utan huruvida du är nöjd med hur uppdragen har genomförts — och hurdana uppdragen var. Ju större ett uppdrags belöning är, desto svårare och farligare bör det naturligtvis vara. En spelare ska inte få bli Pretorian Stalker som tack för att ha rånat två tanter och skänkt pengarna till Templet. Att genomgå Metamorfos för att bli en så mäktig varelse är något som bara erbjuds de allra främsta Kultisterna. Löften om avancemang, makt, ära och berömmelse är förmodligen det bästa bete du har för att locka ut spelarna på uppdrag. Använd löftena som morötter och hot om de överordnades missnöje som piska.

ÄRKETYPER

De följande ärketyperna anges som riktlinjer för dig som spelar Kättare. De är tänkta att ge dig några uppslag på hur din rollpersons personlighet, bakgrund och motiv kan se ut. De är absolut inte fullständiga, och du ska inte på något sätt känna dig bunden av dem.

Ärketyperna är också tänkta som hjälp för SL när han eller hon skapar SLP.



DEN RÄTTROGNE

Du är en sann anhängare av den Mörka Legionen — och det för mänsklighetens skull. Du är helt övertygad om att den Mörka Själens yttersta syfte är att rädda mänskligheten från sig själv, och stålbadet som Legionens invasion innebär är den enda vägen. Givetvis ställer du dig främst i ledet i kampen mot mänsklighetens inneboende ondska!

REBELLEN

Du är en revolutionär som har genomskådat systemets glittrande fasad. Du vet att samhället är ruttet och att Brödraskapet egentligen bara har till uppgift att stödja och utvidga Kardinalens tyranniska styre. Du har sett (eller åtminstone hört talas om) hur oskyldiga torterats och hederligt folk mördats. Du hatar hela den här smutsiga byken, och önskar av hela ditt hjärta att alltihop gick i graven. Du är beredd att göra vad som helst för att störta det rådande systemet.

DEN BITTRE

Du har något otalt med en grupp människor, och du vill få hämnd. Olyckligtvis är dina hatobjekt högt uppsatta individer med många mäktiga vänner och allierade. De trodde att du var en nolla och att de skulle komma undan med att håna dig, mörda/skada din familj, lura dig på den där uppfinningen du kämpat med i tolv år — vad den nu än var för något. De hade fel. Du gick med i Kulten för att få den makt som krävs för att kunna hämnas, och nu har du också mäktiga vänner och allierade. Snart ska dina fiender få lida som du lidit, nej, mer...

MAKTGALNINGEN

Historien är full av människor som du. Du hungrar efter makt, och ger fullkomligt tusan i hur du måste bära dig åt för att skaffa den. Du är en hänsynlös och ytterst manipulativ typ som inte tänker sky några som helst medel för att uppnå det du är så besatt av: makt, mer makt, mest makt. Skälen till denna hunger känner bara du till, men det kan vara pengar du vill ha, eller ära — eller helt enkelt bara kontroll, makt över andras liv. Den lättaste och snabbaste vägen till ditt mål gick via Kulten.

DEN NAIVE

Det var ett misstag, ett fruktansvärt misstag. Du råkade befinna dig på fel plats vid fel tidpunkt — du kanske kom i vägen för en Mörkerkula eller råkade ögna lite förstrött i Helt Fel Bok. Ok, du kände dig märkligt dragen till Kulten, det ska erkännas, men du hade ju aldrig tänkt att det skulle gå så här långt... Nu är du på tok för insyltad för att dra dig ur. Du gillar inte att hålla på med det här, men du har ju inget val. Väl? De slår ju ihjäl dig — eller värre — om du inte fogar dig. Pressar man dig en smula kryper det naturligtvis också fram att du faktiskt fortfarande känner dig märkligt dragen till Kulten.

PSYKOPAT

Du gillar att döda, och så är det med det. Du älskar förstörelse och smärta och att döda eller åtminstone plåga folk. När du hörde talas om Algeroth insåg du genast att det var något för dig. Nu har du det fint ordnat för dig, eftersom Kulten ger dig möjlighet att fullständigt ge dig hän åt din favoritsysselsättning, samtidigt som den skyddar dig från lagen, Brödraskapet och ännu mäktigare krafter. Du stormtrivs.

DRAGEN TILL DET FÖRBJUDNA

Visst, visst — Brödraskapet säger att Kultisterna är onda, men det sa liksom dina föräldrar om hel del kul grejer också. Enda chansen att faktiskt få veta hur det är med alla de där grejerna är liksom att pröva dem. Knarket var ju cool, och än så länge är Kulten cool. En hel del av vad dina överordnade säger om samhället stämmer ju. Gåvorna du har fått är helcoola och det är dödsläckert att vara med i nåt ingen annan vet om. Helcool faktiskt, och det får dig att känna dig «cool, liksom» — det är ju liksom därför du stannar kvar inom Kulten. Liksom.

STÄNDIGT MOBBOFFER

Alltihop började längre tillbaka än du kan minnas, men din storebror berättade för dig att Farsan brukade spöa upp dig så fort du öppnade munnen. I skolan var du ständigt utsatt för spott, spe och spö från både jämnåriga och lärare. Ingen förstod dig, du hade inga vänner, dina föräldrar hatade dig, dina bröder och systrar hade aldrig tid med dig, och du fick ständigt höra att du inte var som andra ungar.

Men plötsligt en dag i skolbiblioteket kommer den där killen fram till dig. Han är snäll, smart och hjälper dig när dina «klasskompisar» ger sig på dig — och han presenterar dig för SINA polare. «Du är stark», säger de gång på gång till dig, «tro på dig själv». Efter några månader känner du dig så säker på dig själv att du första gången i ditt liv svarar med samma mynt när farsgubben hånar dig. Tre veckor senare skrivs du ut från Venusian Vet Memorial Hospital.

När du träffar dina vänner igen ställer de dig inför ett Val — gå med i deras hemliga sällskap och få hämnd på din hårdhänta farsa, eller halta hem med svansen mellan benen och lev resten av livet som mobboffer. Inte värst svårt val, eller hur? Nu, två år senare, känner du dig starkare än någonsin. Du är MÄKTIG, och vore det inte för Algeroth skulle du fortfarande ha släpat dig fram där nere i smutsen med blåtiror och värkande njurar.





ALGEROTHS MÖNSTER

KÄTTARENS BERÄTTELSE

Jag tror att det var i Doughpits på Mars jag såg sanningen i vitögat för första gången. Jag var en soldat i Capitols tjänst då. Under en av den mäktige Saladins stora offensiver träffades jag av flera kulor och övergavs av mina kamrater. Jag stapplade fram över slagfälten i flera dagar, sårad och febrig, innan jag på något sätt lyckades komma till ett fältsjukhus där en mishimansk sköterska tog hand om mig.

I min feber hemsöktes jag av många märkliga syner. Jag skrek och härjade i sömnen, och läkaren sade något om att hämta en Inkvisitor, men då träffades tältet av en förlupen granat. Algeroth skonade mig, för jag var den ende som överlevde, och jag var plötsligen fullkomligt klar i huvudet.

Jag återvände till mitt förband, men såg inte längre någon mening med att kämpa. Jag hade insett sanningen, att de Mörka Apostlarna var för mäktiga för att besegras, att det var meningslöst att kriga mot Algeroth som var kriget självt. Till slut kunde bara en stå som segrare. Jag stannade kvar i armén i två år till, finslipade mina färdigheter i ändlösa strider. Jag lärde mig att uppskatta dödandet, stridens spänning var som en drog. Jag blev verkligen besviken när jag straffades med vanhedrande avsked för att ha slagit en officer när jag var full.

Jag återvände hem till San Dorado, till hårda tider i den myllrande megastaden. Mängder av människor gick arbetslösa under en av nedgångsfaserna i den ekonomiska

I detta kapitel visas hur Algeroths tjänare använder sig av «deras eget» mönster av den Mörka Symmetrin och hur de vidareutbildar sig i användandet av den. Uppgifterna nedan ersätter alltså dem i Grundreglerna — vad gäller Algeroths lärjungar. Kättare som skapats med det gamla systemet bör «omskapas» med de nya reglerna. Det gamla systemet kan fortfarande användas för att skapa lärjungar till de övriga Apostlarna. Den som föredrar det gamla systemet kan naturligtvis bortse från detta nya och använda sig av reglerna och Gåvorna i Grundreglerna.

MÖRKA GÅVOR

Förmågan att påverka Algeroths mönster tar sig uttryck i Mörka Gåvor. Dessa gör det möjligt för rollpersonen att kanalisera den Mörka Symmetrins kraft så att han eller hon kan utföra handlingar och skapa effekter som framstår som magiska för de som inte förstår den Mörka Symmetrin. Var och en av dessa förmågor kallas en Mörk Gåva.

GRADER OCH SKICKLIGHET

Algeroth belönar sina trogna lärjungar väl. Kättare stiger i graderna, och med varje ny grad följer större kunskaper och nya Mörka Gåvor. Tack vare Algerothkulternas militära struktur får de också befäl över Kättarna under sig. En femte gradens Kättare kan till exempel utfärda order till samtliga Kättare av lägre grader, samtidigt som han eller hon måste lyda alla Kättare från samma Tempel som nått till sjätte graden eller ännu högre. Alla Acolyter måste lyda samtliga Kättare. Kättarna utgör Algeroths Hemliga Kohorters officerskader.

Ingen av Algeroths lärjungar blir Kättare i ordets rätta bemärkelse från start, och det är inte någon enkel sak att stiga i graderna. Algeroth belönar bara de som visat sig värdiga genom att utföra viktiga uppdrag. Dessa uppdrag går oftast ut på att anställa stor förödelse eller att besegra den Mörke Apostelns mäktigaste fiende. Uppdragen blir allt svårare och svårare, och det som i ett tidigt stadium av en Kättares karriär berömdes och belönades anses senare som rena rutinuppdrag.

ATT STIGA I GRADERNA. Flertalet Kultister lyckas aldrig bli annat än Lärlingar, men rollpersoner antas vara ytterst motiverade personer kapabla till stordåd i sin Apostels tjänst. Därför kan de så länge de genomgår framslagningen tillåtas stiga en grad per bakgrundsrepetition — men glöm inte bort kontrollslagen för Avslöjande.

ÖVRIGA KRAV. Det finns ytterligare ett krav som måste uppfyllas innan du kan stiga i grad till att bli en Algeroths Kättare — färdigheten Administration. Eftersom dina färdigheter som Kättare är tänkta att förr eller senare göra dig till befälhavare över andra Kättare och ledare för en cell, kommer du inte ens bli påtänkt för befordran om du inte har de nödvändiga administrativa färdigheterna.

Ditt FV i Administration måste minst vara lika med den grad du ska befordras till — annars blir det ingenting av med saken. Du MÅSTE alltså lägga Färdighetstillval på Administration och uppfylla detta krav, annars har de sista två åren gått förlorade (från avancemangssynpunkt).

Graderna och deras titlar är:

1 Acolyt
2 Adept
3 Lärling
4 Novis
5 Postulant
6 Symmetriker
7 Vävare
8 Mästerkättare
9 Ärkekättare
10 Korruptor och/eller Magister

För var gång du stiger i graderna får du en ny och fritt vald Mörk Gåva. Du kan välja mellan de 25 nya Gåvor som beskrivs i denna bok eller någon av de 10 i Grundreglerna som är tillgängliga för Algeroths lärjungar (sidorna 175, 177–178).

Det finns andra fördelar: när du nått femte graden ges du befälet över en egen cell och får veta var ditt Förintelsetempel ligger — du har nu tagit plats i befälskedjan. När du nått sjunde graden leder du antagligen ett flertal celler, och som tionde gradens Kättare skickas du ut för att grunda ett eget Tempel.

KORRUPTOR. Korruptors grad, eller Magisters grad som det också kallas, är den högsta position en Kättare i Algeroths tjänst kan inneha — det är bara Nefariter som värderas högre. Det är bara Korruptorer som kan inviga och helga Förintelsetempel, och bara de kan göra förbön hos Algeroth om att skänka Mörka Gåvor till förtjänta lärjungar. Det kan finnas mer än en Korruptor i ett Tempel, men inget Tempel



kan existera utan en Korruptor. Det är denne som styr Templets inriktning, och Templets eventuella framgång beror på dess Korruptors intelligens och uthållighet.

När fler än en Kättare av tionde eller högre grad finns i samma Tempel är det Kättaren av den högsta graden som fungerar som Templets Korruptor. Om två personer innehar samma grad går titeln till den som har flest Bioteknologiska Gåvor, och är de jämlika även där avgår den med högst PSY med segern. I de fall där det finns fler än en Kättare av så höga grader sänds vanligen den med lägre grad ut för att grunda ett eget Tempel.

YTTERLIGARE MÖRKA GÅVOR

Du kan också ges nya Mörka Gåvor genom att slå på tabellen för Särskilda händelser. Dessa Gåvor höjer dock varken din PSY eller din grad, men när det börjar talas om grad och tjänsteår kan de komma väl till pass. Om två Kättare är av samma grad räknas den med flest Mörka Gåvor som överordnad, eftersom denne därmed har större insikt i Algeroths mönster.

UTDELANDE AV MÖRKA GÅVOR

Algeroths Mörka Gåvor kan bara delas ut i ett Citadells Allra Heligaste eller i ett Förintelsetempel. Mottagarna måste ha renats med eld och smärta och fasta under ett antal dagar lika med deras grad, varefter Korruptorn frammanar närvaron av Algeroth. Mottagarna känner Apostelns närvaro i sitt inre, de ser hans konungslighet, deras hjärtan sväller och en märklig vrede söndersliter deras inre. Nu måste de slå högre än sin grad med 1T20 för att förstå den nya del av mönstret som avslöjas för dem. Lyckas slaget befordras de en grad och får en ny Mörk Gåva. Misslyckas slaget har de antingen inte förstått visionen alls eller bara delvis.

INKVISITIONENS LJUS

(OBS: reglerna nedan ersätter motsvarande regler på sidan 128 i Grundreglerna — i alla fall om spelarna är Kättare. Är de medlemmar av Brödraskapet kan du fortsätta att använda Grundreglerna. Eftersom SL slår sina slag i hemlighet spelar det egentligen ingen större roll — vill SL att någon ska Avslöjas, så kommer denne att Avslöjas. Under framslagning av rollperson omfattas allt som nämns nedan av de vanliga reglerna för Avslöjande.)

Kättarnas Mörka Krafter undgår inte på något sätt Inkvisitionen. Var gång en Kättare upphöjs i grad eller använder sina Mörka Krafter bör SL därför slå 1T20. Ett resultat som är lägre än Kättarens grad innebär att Brödraskapets Skådare haft en profetisk vision av Kättaren och hans eller hennes handlingar. Slå ytterligare 1T20, lägg Kättarens grad till resultatet och läs av slutsumman i tabellen för Avslöjande. Om handlingen som utlöste slaget utfördes i ett Citadell eller ett Förintelsetempel ska slutsumman minskas med –10. Befinner sig Kättaren på Luna lägger man till +5, om han eller hon befinner sig i någon annan stad där det finns en Katedral lägger man till +3. Slutresultatet bör av förklarliga skäl hållas hemligt.

AVSLÖJANDE

≤5	Skådarnas vision var så dimmig att de inte får något vettigt ur den.
6-10	Störning av Ljuset upptäckt. Tusentals sådana här «känningar» inträffar varje dag — åtminstone på Luna — och inte ens Brödraskapet har resurser nog att ta itu med allihop.
11-15	Mindre störning upptäckt, men inte allvarlig nog att motivera avsättande av värdefulla resurser för att eliminera irritationsmomentet.
16-20	Större störning av Ljuset. En Skådarcell avsätts under den kommande två veckorna för att lokalisera och identifiera källan.
21-25	Möjligt intrång av den Mörka Legionen! En Inkvisitor kommer från och med nu att arbeta på heltid med att spåra upp Kättaren, och om jakten ger resultat inom ett halvår kommer hotet att få det Andra Direktoratets fulla upp-



cykeln, och jag fick ta påhugg där jag kunde. Lyckligtvis var det inte vidare svårt för en med mina färdigheter — folk som gillar våld kommer alltid att behövas. Jag jobbade för något som med en förskönande omskrivning kallades frilansande säkerhetsfirma. Jobbet innebar att åka runt och med hot om våld kräva in betalning för skulder, agera livvakt åt rikt folk och en hel del annat man inte ska tala högt om. På nätterna hemsöktes jag av syner från slagfältet, jag drömde mardrömmar och började dricka när jag inte roade mig själv med jobbet.

En natt i en skumt upplyst bar i en av de skummare delarna av staden började jag prata med en främling, en annan veteran från krigen mot den Mörka Legionen, och berättade för honom vad jag hade upplevt på slagfälten. Jag måste ha varit väldigt full, för jag berättade för honom att jag inte trodde att mänskligheten hade en chans att vinna kriget mot Apostlarna. Ja, jag satt och sade saker som kunde ha inneburit en enkel biljett till Inkvisitionens tortyrceller, och på den tiden var jag fortfarande rädd för att hamna där.

Främlingen slickade sig om läpparna, bjöd på en drink till, och ställde fler frågor. Han verkade intresserad. Den natten skildes vi åt som två bröder som träffat varandra efter massor av år. Jag kände det som om jag hade träffat någon som förstod. Efter den här kvällen gick jag ofta tillbaka till den här baren och pratade med min nyfunne vän. Jag började inse att han testa-



de mig. Han ställde massor av frågor, och jag började dricka mindre och lyssna mer. Jag lade allt oftare märke till att man följde efter mig, studerade mig. Jag visste inte vem som gjorde det, eller varför, och jag gjorde det till en vana att aldrig gå någonstans utan vapen. Jag var inte rädd, bara vaksam. Jag slutade dricka helt och hållet.

En dag började min vän berätta om sina upplevelser. Han antydde andra saker, om Apostlarna och om Algeroth. Jag försökte inte stoppa honom, och jag rapporterade honom inte till Brödraskapet. Jag lyssnade, och kväll efter kväll berättade han gradvis mer och mer. När han märkte att jag verkligen var intresserad bjöd han in mig till ett möte. Han sade åt mig att vara försiktig och inte berätta om mötet för någon levande själ, och gjorde mycket klart för mig att om jag ändå berättade för någon kunde det gå mig fruktansvärt illa. Jag trodde honom, men jag gick till det där mötet — och det var så mitt riktiga liv började.

Jag gick till ett av de Hemliga Kohorternas möten. Det var som att komma hem. Man berättade om Algeroth och hans väg. Jag gick på fler möten och började få uppdrag som till en början var lätta: gå med det här paketet dit, säg det här till den och den, stjäl det här från din arbetsgivare. Jag inser nu att de där uppdragen bara var prövningar för att se om man kunde lita på mig, om jag skulle lyda. Jag klarade proven och gick vidare.

När ledaren för min cell bad mig att döda en man gjorde jag det utan att ifrågasätta

märksamhet. Inkvisitorn assisteras under dessa sex månader av en Skådarcell (se resultat «16-20» ovan).

26-30 Allvarlig infiltration från den Mörka Legionen! 1T4 Inkvisitorer sätts att arbeta på fallet, och de ligger i natt som dag för att spåra upp och föra honom eller henne till cellerna för att rädda hans eller hennes odödliga själ undan Mörkret. Inkvisitorerna har under ett år tillgång till nästan obegränsade resurser (se dessutom resultat «16-20» ovan).

31+ Massiv infiltration från den Mörka Legionen befaras! 2T4+2 Inkvisitorer och 1T4 Mortifikatorer kommer från och med nu att helhjärtat ägna sig åt att spåra upp Kättaren och rena honom eller henne från den Mörka Symmetrins ondska. Jakten är i full gång, och de har tillgång till obegränsade resurser till dess att hotet har eliminerats! Naturligtvis får de hjälp av en Skådarcell (se resultat «16-20» ovan).

ATT LOKALISERA EN KÄTTARE

Det tråkiga är att inom Brödraskapet finns tusentals Skådare vars enda uppgift är att Avslöja, lokalisera och identifiera den Mörka Symmetrins användare. En stor tröst i sammanhanget är dock det finns miljontals Kättare att spåra. Visst löper Kättare en viss risk att Avslöjas, men den är inte så stor att de måste överväga att lämna Algeroth.

Om en Kättare har upptäckts (enligt tabellen för Avslöjande) och Skådare har avdelats för att lokalisera honom eller henne slår SL 1T20 en gång i veckan (plus en gång för varje tillfälle Kättaren använder en Mörk Gåva) för Jakt. Lägg dessutom till +1 för varje Inkvisitor som deltar i sökandet, addera Kättarens grad och lägg dessutom till den sammanlagda Förvridningsfaktorn hos den onda utrustning Kättaren bär på (se avsnittet «Förvridning» i kapitlet «Den Mörka Teknologin»).

Tärningsresultatet «1» innebär ALLTID att Inkvisitorerna förlorar spåret (och därmed att du slipper lägga till alla de där modifikationerna). De kanske hittade en annan och mäktigare Kättare eller råkade snubbla på en Relik de inte kunde låta ligga, eller helt enkelt bara begick ett saftigt misstag. Till och med Brödraskapet kan begå misstag.

JAKT

När du instrueras att slå på nytt ska du fortsätta göra det tills du antingen får «≤10» eller «31+» (eller slår en omodifierad etta). Samtliga modifikationer är kumulativa!

≤10 Nix. Sökandet var fruktlöst... den här gången. Jakten är slut för denna gång.

11-15 En god aning. De vet att Kättaren finns där ute någonstans och i vilken ungefärlig riktning — men avståndet lyckades de inte pricka in. Slå genast om och minska resultatet med –3.

16-20 «Nära skjuter ingen Kättare». Man har lyckats få fram i vilken del av staden han eller hon befinner sig. Slå genast om utan fler modifikationer.

21-25 Nu vet de på ±1 en kilometer när var Kättaren befinner sig. De vet dessutom hur lång Kättaren är, vad han eller hon har för hårfärg och hur han eller hon är klädd. Slå genast om och lägg +2 till resultatet.

26-30 Nu är det kört! De vet vem Kättaren är och har kablat ut hans eller hennes ansikte över hela solsystemet. De vet på ±250 meter när var Kättaren är. Om jakten gäller en Kättare av tionde graden eller högre kommer området att vara omringat av Inkvisitorer inom en timme, annars tar det två. Slå genast om och lägg +5 till resultatet.

31+ De vet vem Kättaren är, var han bor, var hans Förintelsetempel ligger och vilken färg han har på strumporna. Nu är det bara en tidsfråga (1T4 timmar, för att vara exakt) innan «skäliga styrkor» anländer. Skulle Kättaren slinka ur det här nätet kan man vara säker på att ett antal Inkvisitorers huvuden kommer att rulla.

Naturligtvis märker inte Kättaren något av all denna febrila aktivitet från Brödraskapets sida — om han eller hon inte varnas, har något slags vakter, larmanordningar eller Mörka Gåvor som registrerar Brödraskapets sökande.

TAGEN PÅ BAR GÄRNING

Brödraskapet gör gärna gällande att Inkvisitorer har förmågan att ana sig till närvaro av Mörk Symmetri när de är nära yttringar av den, och att de kan lukta sig till en Kättare på 50 meters håll (se *Grundreglerna*, sidan 128).

Så är inte riktigt fallet. En Inkvisitor kan ana sig till en Kättare bara om denne ANVÄNDER SINA GÅVOR inom 75 meter från Inkvisitorn eller bär med sig något föremål med Förvridningsfaktor — men då BARA om Inkvisitorn slår 1T20 under Kättarens grad (eller föremålets Förvridningsfaktor). Lyckas Inkvisitorns slag kommer denne troligen att använda sig av formeln Närvaro ur Förutskickelsens Konst (*Grundreglerna*, sidan 170) för att lokalisera Kättaren.

Det är fullt möjligt att Brödraskapet sprider detta rykte om sina Inkvisitorers förmågor för att man inte vill att allmänheten ska veta i vilken utsträckning organisationen har infiltrerats. Om Inkvisitorer verkligen vore så bra på att ana sig till Mörker som Brödraskapet hävdar hade det ju inte funnits några Kättare i det Andra Direktoratets led.

HUR MAN SKAKAR AV SIG FÖRFÖLJARE

Det finns två klassiska «Renegad-trick» för att skaka av sig förföljande medlemmar av Brödraskapet. Det första är det enklaste — det funkar alltid, men kan vara dyrbart.

I Codex Cardinalis står det i avsnittet om Renande uttryckligen att: *«...föremål av okänd art eller med okända krafter måste i alla lägen undanhållas allmänheten och snabbt isoleras med understöd av Relikernas cell. Uppgiften att isolera detta föremål går före samtliga övriga instruktioner till dess chefen Relikernas cell ger andra instruktioner...»*

Busenkelt. När du får syn på påfågeln tar du bara fram en tändare eller vad som helst, ritar en Algeroth-symbol på den, vräker en Distortion av Föremål

på den och släpper den till marken. När Inkvisitorn kommer fram, med de fåniga rören fortfarande vibrerande på ryggen, är du långt borta. Han upptäcker «Artefakten/tändaren», känner av Symmetrin och får därmed enligt reglementet inte fortsätta förföljandet. Det bästa är att det oftast faktiskt är just så här enkelt.

Det andra tricket är lite farligare, men mer sofistikerat, underhållande och roande. Först måste du hitta en tunnelbanenedgång, busshållplats eller liknande — i nödfall duger ett köpcentrum — bara det finns mycket folk och gott om flyktvägar. Håll ner huvudet och rusa rakt in i folkmassan medan du skriker något, vad som helst (för att de du springer på ska gå åt sidan i stället för att ta tag i dig). Medan du sprintar iväg använder du en Gåva på någon du stöter ihop med — en liten subtil Gåva som inte kräver så mycket kraft, bara så att målet laddas med Symmetri. Distortion av Själ brukar räcka — men det fungerar inte på alla, och det är det som är haken. I värsta fall lägger du all din kraft på att lägga ut minor som inte löser ut, så att du är utmattad när du till slut står ansikte mot ansikte med påfåglarna.

Om du däremot lyckas kommer ditt offer att rycka till, och när påfåglarna kommer fram är den stackars fånen naturligtvis oskyldig trots att det står «Mörk Symmetri» kors och tvärs över hela hans eller hennes ansikte. Inkvisitorerna som har varit med i svängen ett tag känner igen den gamla visan kräket drar. De vet att det äldsta tricket av alla som Kättare använder för att slippa hamna i Cellerna är att spela oskyldig, men de vet också att väl där nere i de ljudisolerade «samtalsrummen» kommer den så kallade sanningen alltid fram.

Det var två ganska lätta metoder för att bli av med förföljande Brödraskaps-typer, och du kan säkert komma på fler. Kom alltid ihåg att de inte är mer än människor, och att de inte vill förlora ansiktet.

ALGEROTHS MÖRKA MÖNSTER

Algeroth är Förintelsens Furste, och hans Mönster är krigets, kaosets och förödelsens Mönster. De som studerar hans del av den Mörka Symmetrins större mönster går djupare in för dessa delområden, och lär sig att använda den Mörka Symmetrin i dess mest opolerade och destruktiva form. Detta ger dem en enorm styrka, och det kommer inte som någon överraskning att Algeroths lärjungar tillhör de mest framstående användarna av Mörk Symmetri på slagfältet. Insikter om Algeroths mönster in den Mörka Symmetrin ger Kättaren tillgång till dess krafter.

Det finns fem olika grundmönster — Cirklar — i Algeroths mönster inom den Mörka Symmetrin: Köttsliga Portaler, Algeroths Förvrängningar, Distortion, Mörka Flöden och Åkallan. En användare av Mörk Symmetri kan välja att specialisera sig inom en eller fler av dessa Cirklar. När du bestämmer dig för att inleda din vandring mot Mörk Frälsning och skall följa i Algeroths fotspår, väljer du en av dessa fem Cirklar som din första specialitet.

För varje gång du därefter väljer ytterligare en Cirkel som specialitet måste du offra en PSY-poäng — permanent.

Du kan bara lära dig och använda Mörka Gåvor från Cirklar du valt som specialiteter, förutom de Gåvor som hämtar sin kraft från själva Mörkrets Själ — Mörka Symmetrins Gåvor (*Grundreglerna*, sidan 175).

PORTALERNAS CIRKEL

Samtliga dessa Gåvor öppnar små portaler i målets kropp och låter den Mörka Symmetrins kraft strömma igenom dem. Portalerna kan ha många olika effekter, och för att kunna använda dem fullt ut krävs en viss förståelse för universums sanna mång-dimensionella natur. Det är bara Nefariter som verkligen förstår Portalernas användbarhet, och för dem finns särskilda och kraftigare versioner av dessa Gåvor.

SÖNDERKOKNING

Se *Grundreglerna*, sidan 177.

NEKROVISUELL LÄNK

NIVÅ: 2

RÄCKVIDD: 10 rutor/15 m

Denna Gåva skapar en liten och osynlig reva i väven av tid/rum strax ovanför målets ögon. En liten kulformad förvrängning svävar framför Åkallaren, som i denna kan se och höra det målet ser och hör. På grund av tid/rum-revans natur kan informationsflödet bara löpa åt ett håll (målet kan alltså inte höra eller se det Åkallaren hör och ser). Den angivna räckvidden används endast när länken upprättas. Därefter följer länken med Åkallaren och målet, och räckvidden förlorar betydelse för återstoden av länkens varaktighet.

Om länken frammanas av en Nefarit har denne möjlighet att använda sina egna Mörka Gåvor via portalen. När så sker uppträder en glödande gloria runt målets huvud medan Mörk Symmetri flödar genom portalen.

Portalen hålls öppen så länge Åkallaren koncentrerar sig, det vill säga håller ögonen på sin ände av portalen. Denna kräver dock en PSY-poäng var tionde minut.

DET MÖRKA LÄKANDETS PORTAL

NIVÅ: 1+

RÄCKVIDD: 10 rutor/15 m

Med denna färdighet öppnar Åkallaren en portal till ett annat verklighetsplan som helt omsluter målets kropp och omger den med en märklig svart glöd. Energiflödet tillför målet ny kraft och energi, och läker tillfälligt eventuella skador. När Gåvan senare upphör kommer skadorna tillbaka, vilket mycket väl kan medföra att målet dör. Det är därför naturligtvis



någonting. Jag gick in på hans kontor, fyllde honom med kulor och gick ut igen. Jag vet inte varför jag dödade honom, och jag bryr mig inte om det heller. Jag vet att det hela var ett led i den stora kampen, och det räckte bra för mig. Fast sekreteraren som kom in i rummet dödade jag för skojs skull. Efter det blev saker och ting mer spännande.

Cellen genomförde många uppdrag, alla väl planerade och utförda med militärisk precision. Vi lade bomber på järnvägsstationer, anföll vapenfabriker och stal vapen och lönnmördade affärsrivaler till våra högt uppsatta vänner. Det fanns de som trodde att vi var deras användbara redskap, men de var idioter som inte anade att de skulle komma att bli mycket mer användbara för oss.

Detta var alltså min lärlingstid, och jag älskade varenda sekund. Kamratskapet inom cellen påminde mig om min tid i armén, och uppdragen försåg mig med den spänning jag hade saknat. Dagtid arbetade jag för min arbetsgivare, knöt nyttiga kontakter och höll utkik efter potentiella rekryter. Nattetid var jag soldat i en hemlig armé som kämpade för att störta mänskligheten i Mörkret.

Jag utförde mina uppdrag till stor belåtenhet, och mina överordnade fick upp ögonen för mig. De sade att jag skulle belönas, drog en ögonbindel över mina ögon och körde mig i bil till jag vet inte vart. När vi kom fram fick jag en rituell mask och en dräkt och fördes till Templets Allra Heligaste. Där fick jag i en vördnadsbjudande och magnifik ritual min



första skymt av den Mörka Symmetrins sanna natur. Jag fick en Gåva som gjorde det möjligt för mig att nedkalla Helvetets Eldar över mina fiender, och jag var nöjd. Under de följande månaderna togs jag två gånger till Templet. Jag deltog inte i några ritualer, utan spändes fast vid ett bord i en Nekrokammare och försågs med olika sorters inopererade Gåvor. Mina ögon förändrades så att jag kunde se i mörkret, och något gjordes med mina muskler så att jag blev stark nog att böja järnstänger med blotta händerna.

Min celledare började ge mig särskilda uppdrag, sådana som måste anförtros någon pålitlig, modig och snabbtänkt person. Jag dödade en Inkvisitor. Jag följde honom i dagar medan han utredde en medlem av vår cell, och jag sköt honom i huvudet i en mörk gränd nära Imperial War Museum. Jag skuggade en av medlemmarna av vår cell, en individ vår ledare misstänkte skulle förråda oss för Brödraskapet och visst — jag såg honom gå in i en Katedral. På vägen hem föll han under ett tåg. Det såg jag till. Efter det bytte vi ofta mötesplats, för vi visste nu att Inkvisitionen kände till oss och vi kunde ju inte veta hur mycket vår förrädiske kamrat hade berättat. I ärlighetens namn måste jag tillstå att hans

oklokt att använda denna Gåva mer än en gång på ett och samma mål som fått svårare skador (försåvitt du inte bryr dig om huruvida målet överlever eller ej, eller om det helt enkelt har tjänat ut sitt syfte).

Används färdigheten av en Nefarit läks skadorna permanent, annars är grundläggande varaktighet 1 minut. Med varannan nivå ökas varaktigheten därefter med 1 minut. Om Gåvan används av en Nefarithäxmästare av minst tjugonde graden kan denna bota Degenerering.

DE ODÖDAS PORTAL

NIVÅ: 10+
RÄCKVIDD: 10 rutor/15 m
Denna portal öppnar en förbindelselänk till ett verklighetsplan fyllt av vansinniga och ondskefulla andeväsen. När portalen öppnas ovanför ett människolik skjuter anden igenom portalen och omsluter målet i ett moln av ektoplasma som sakta tar sig in i målet genom munnen, näsan och andra kroppsöpnningar. När processen efter 1 SR är slutförd animeras liket, och Åkallaren har i allt väsentligt skapat en Odöd Legionär. Skillnaden mellan detta animerade lik och en äkta Odöd Legionär är att den livgivande anden inte kan uppehålla sig någon längre tid i vår värld utan att lösas upp — liket upphör därför helt enkelt att vara animerat så snart Gåvans varaktighet gått ut. Så länge det är animerat lyder det Åkallarens samtliga order och har samma grundegenskaper och färdigheter som en Odöd Legionär.

Inte ens en Nefarit kan binda en av dessa andar i målets kropp för längre tidsperioder än den normala varaktigheten, som är 10 SR och kan ökas med 1 SR per ytterligare nivå. DESSUTOM gör varje ytterligare nivå det möjligt för Åkallaren att animera ännu ett lik (en tjugonde nivåns portal kan alltså animera 11 lik som slåss under 21 SR). Besvärjarens hela koncentrationsförmåga tas i anspråk för att kontrollera de Odöda Legionärerna.

FRUKTANS PORTAL

NIVÅ: 13+
RÄCKVIDD: 10 rutor/15 m
Denna Gåva skapar en portal till en värld fylld av fruktan och mörker. När Gåvan används öppnas gradvis under 5 SR en stor skimrande valvbåge nära Åkallaren. På valvbågens andra sida syns en skuggfylld och ond värld där enorma ruiner av stjärnskrapor förbinds av jättelika spindelnät. Himlen flimrar på ett motbjudande sätt, och missbildade varelser far från skugga till skugga. Ett evigt och gällt tjutande — som från miljontals fördömda själars rop på en nåd som aldrig ges — strömmar ut ur portalen, och de som hör ljudet måste med sin PSY slå på Motståndstabellen mot Gåvans nivå. Misslyckas slaget förvandlas offret under 1T6 SR till ett panikslaget och gnällande paket som inte kan göra annat än att sjunka ihop i en darrande hög eller fly i panik. Endast Nefariter kan passera genom en Fruktans portal.

Nefariten kan passera genom portalen och stiga ut i den fruktansvärda världen på dess andra sida. Vad som där händer är okänt, men man vet att tiden i skuggvärlden förflyter på ett förvirdet och märkligt sätt. Efter 1T6+1 dagar kan Nefariten genom en annan portal stiga ut i det egna Citadellet eller inför självaste Algeroths tron. Om Nefaritens Citadell har



förstörts kan Nefariten endast återvända till Algeroths tron, där denne kommer att avkrävas en förklaring till det inträffande och med största säkerhet tvingas utstå fruktansvärda straff. Om en Nefarit använder en Fruktans portal på detta sätt kommer den omedelbart att sluta sig bakom Nefariten. Gåvans normala varaktighet är 3 SR efter det att portalen öppnats, och kan höjas med 1 SR per nivå.

DEN STORE ERÖVRARENS PORTAL

NIVÅ: 25
RÄCKVIDD: Ingen
Denna Gåva kan bara användas av Nefariter och Korruptorer, och då bara i ett Förintelsetempels eller Citadells Allra Heligaste. Användande av Gåvan kräver dessutom att en stor ritual som kulminerar i blodsoffer genomförs. När detta är gjort fylls det Allra Heligaste av en stor kyla, en skimrande portal öppnas ovan Förintelsealtaret och samtliga närvarande måste vända bort blicken inför självaste Algeroths majestät.

Rummet fylls av hans mönsters flöden som är så starka att de kan uppfattas med blotta ögat som svarta fläckar som virvlar ut från portalens öppning. Dessa skuggrester kommer att flöda ned över de som utvalts att ta emot Algeroths Mörka Gåvor, och visar sig de utvalda vara värdiga borrar sig skuggorna ned i mottagarnas medvetanden där de lägger sig tillrätta. Att använda sig av denna portal i ett Föreintelsetempel är särskilt riskabelt, eftersom den skapar ett så starkt kraftflöde att samtliga Inkvisitorer och Mystiker inom flera kilometers radie kommer att känna det. Trots detta måste Gåvan då och då användas, eftersom det bara är på detta sätt man kan ges nya Mörka Gåvor.

Vid ytterst sällsynta tillfällen kan Algeroth välja att manifestera sig i fysisk form. Skulle denna omvälvande händelse inträffa kommer planetens samtliga Inkvisitorer och Mystiker att VETA när och var det skedde.

Det kan ta en människa så lång tid som en timme att frammana denna Gåva, medan en Nefarit kan göra det på den tid blodsoffret tar i anspråk.



förräderi chockade mig. Jag skulle inte kunna tänka mig att göra något sådant mot mina kamrater inom de Hemliga Kohorterna.

Fler uppdrag kom och gick. Jag skickades till Burroughs för att ta tillbaka några hemliga dokument som en kamrat hade stulit. Jag dödade en familj på fyra personer eftersom fadern, en affärsman, inte ville göra det vi hade bett honom om, att ge oss ritningarna på det vapen hans företag tillverkade åt Capitol. Jag spårade upp tre bröder, frilansare allihop, som hade svurit att krossa vår organisation. De var tuffa och vaksamma män, men de dog likafullt. Belöningarna kom i allt snabbare takt. Jag bemästrade många fler Mörka Gåvor, och med var och en förstod jag Algeroths väg allt bättre och jag förstod mer och mer om hur allt egentligen låg till. Jag lärde mig att gå igenom väggar och frammana vapen till mina händer över oändliga avstånd, och jag lärde mig mer än så. Min kropp fylldes av Bioteknologiska Gåvor, och jag blev så snabb att jag kunde fånga en fluga i flykten utan att skada den. Jag fick klor som glittrade av gifter, klor som jag på ett ögonblick kunde dra tillbaka under naglarna. Mina ben härdades och min kropp gjordes tåligare så att jag kunde stå ut med otroliga skador utan att blinka.

Allt var bra tills jag en dag upptäckte att någonting var fruktansvärt fel. Mina fingertoppar svullnade, och när jag sköt ut mina klor kunde jag inte dra in dem igen hur mycket jag än försökte. Vid vår sek-

FÖRVRÄNGNINGARNAS CIRKEL

Med dessa Gåvor kan Åkallaren med hjälp av Algeroths kraft teleportera sig själv eller andra. Gåvorna använder sig av den Mörka Symmetrins fruktansvärda kraft för att på några ögonblick transportera saker genom rymden. Det är bara Ilians lärjungar som känner till Förvrängningarnas samtliga hemligheter — Algeroths lärjungar har bara givits begränsade kunskaper i utbyte mot Mörk Teknologi. Ingen av dessa Gåvor kan användas i Katedraler, Epitafer eller andra platser som helgats av Brödraskapet.

DIMENSIONSFÖRVRÄNGNING

Se *Grundreglerna*, sidan 177.

TELEPORTERING

NIVÅ: 10+
RÄCKVIDD: Personlig. Teleporteringsavstånd 70 rutor/105 meter.
Med hjälp av denna Gåva kan Åkallaren färdas genom rummet och nästan omedelbart uppenbara sig på en ny plats utan att hindras av de eventuella objekt eller personer som står mellan de två punkterna. Endast Åkallarens kläder (inklusive rustning) och de föremål han eller hon bär med sig (inklusive vapen) kan tas med. Det är inte möjligt för Algeroths lärjungar att på detta sätt teleportera andra.

När Gåvan används skimrar Åkallaren till, bleknar bort och lämnar efter sig en svart silhuett som försvinner efter några sekunder — vid ankomstplatsen är händelseförloppet det motsatta. Hela förloppet tar 1 SR, under vilken den som teleporterar sig är sårbar (inga Undvika-slag får göras). Algeroths lärjungar kan bara teleportera sig till platser de kan se, och för varje ytterligare nivå ökas avståndet Kättaren kan färdas med 100 meter.

FRAMMANA

NIVÅ: 5+
RÄCKVIDD: Beröring (vid förberedelse), oändlig när föremål frammanas.
Åkallaren kan med hjälp av denna Gåva oavsett avståndet till föremålet frammana ett vapen, ett litet föremål eller en rustningsdel. Frammanade vapen och föremål uppenbarar sig i Åkallarens händer, rustningsdelar på dennes kropp (vilket alltså ger samma effekt som att Åkallaren tar på sig rustningsdelen).

För att ett föremål ska kunna frammanas måste Åkallaren förbereda det under en timslång ritual som bara kan utföras i ett Citadells eller Förintelsetempels Allra Heligaste. Gåvan används flitigt av Själagisslare, eftersom de med dess hjälp kan ta sig in i exempelvis en korporations bevakade högkvarter utan vare sig vapen eller rustning. När de sedan kommit målet inpå livet är det ett ögonblicks verk att stå beredd för blodig och hänsynslös strid. Trots att förberedelseritualen måste utföras separat för vart och ett av föremålen kan samtliga frammanas på en och samma gång (men för varje extra föremål krävs ytterligare en nivå). När ett föremål frammanas blir först dess svarta kontur synlig, därefter ett ljussken och sist själva föremålet — alltihop är över på ett ögonblick.

FÄNGSLA

NIVÅ: 7+
RÄCKVIDD: 10 rutor/15 m
Denna mycket kraftfulla Gåva gör det möjligt för Åkallaren att förvisa målet till en annan dimension, en iskall skuggvärld fylld av vidriga stanker och dunster där de fördömdas vrål ekar upp mot en sollös och kusligt blinkande himmel. Målet sitter fängslat i dimensionen till dess att Åkallaren befriar honom eller henne. När målet befriats uppenbarar det sig framför Åkallaren någonstans inom Gåvans räckvidd.



tions nästa möte talade jag med min ledare, och han förklarade för mig vad Stigman var. Jag återfick modet, men från den dagen gömde jag mina händer i tjocka handskar. Vid mitt nästa besök i Templet tog en Teknomag bort mitt Stigma som inte har kommit tillbaka sedan dess.

Tiden gick. Jag steg i graderna och fick veta vad min celledare hette och vem han var. Det kom inte som någon överraskning för mig att det var min arbetsgivare på säkerhetsfirman, för vi det laget hade jag börjat ana mig till det. Han var alldeles för frikostig med mina tjänstledigheter, och ställde aldrig några besvärliga frågor om mina sena nätter eller mystiska försvinnanden. Jag sade upp mig och startade min egen frilansfirma. Jag fick hand om en egen cell bestående av folk jag rekryterade bland mina bekantskaper i säkerhetsbranschen och folk Kulten valt åt mig. Min cell blev en blandning av erfarna människor och de här nykomlingarna.

Jag vet inte vem av dem som förrådde mig, men en av dem gjorde det. Jag hade tur. Jag var på mitt kontor och råkade se ut genom fönstret — och såg figurerna i kåpor kliva ut ur de mörka skåpbilarna.

Jag hade sedan länge väntat mig att dagen skulle komma, men när den nu till slut gjorde det stod jag plötsligen som förlamad. Jag stod där helt paralyserad och såg undergången rycka allt närmare. I sista sekunden åkallade jag mina Gåvor och flydde ned i kloakerna, men det hade de väntat sig — det fanns folk där nere. Jag frammanade

När Gåvan åkallas far en virvlande malström av svart och lila energi med fruktansvärd hastighet ut från Åkallarens hand mot det avsedda målet. Lyckas målet slå under sin SMI lyckas han eller hon kasta sig undan, men även den som träffas kan stå emot Gåvan genom att slå på Motståndstabellen med sin PSY mot Gåvans nivå. En medvetslös person kan naturligtvis inte slå på Motståndstabellen. Gåvan är med andra ord mer användbar som hjälpmedel vid kidnappningar och transporter av redan tillfångatagna personer än som offensivt vapen.



SVART PORTAL

NIVÅ: 2+
RÄCKVIDD: Beröring
Med denna Gåva kan Åkallaren skapa en portal som mynnar ut på motsatt sida om en vägg, ett golv eller annat hinder. Portalen är ungefär lika stor som en normal dörröppning (max 2 x 1 m), och försvagar inte på något sätt det som Gåvan appliceras på — den skapar bara en blänkande och spegelliknande yta inom den ram som Åkallaren ritar upp. När Åkallaren eller någon annan kliver in i portalen kommer de omedelbart ut på föremålets andra sida. Detta är naturligtvis mycket användbart för att i hemlighet ta sig in i exempelvis byggnader, och Gåvan används därför också flitigt av Själagisslare. Maximal tjocklek på föremål som kan passeras är 30 centimeter per nivå. Åkallaren kan inte på förväg veta hur många PSY som krävs för att ta sig igenom föremålet (om han eller hon inte har kontrollerat på en planritning), så att åkalla Gåvan Svart Portal kan mycket väl vara det sista misstag en Kättare begår — att gå in i en Svart Portal med otillräcklig nivå är som att gå in i en vanlig betongvägg.

Portalen står öppen under 10 SR eller till dess Åkallaren stänger den. Det tar en handling i anspråk att stänga en Svart Portal.

GYCKLARNAS FÖRVRÄNGNING

NIVÅ: 1+
RÄCKVIDD: 2 rutor/3 m
Detta är en enkel förvrängning som vanligtvis lärs ut till noviser eftersom den är relativt ofarlig men ändå fascinerande. Gåvan öppnar en så ytterst liten portal att den Mörka Symmetrins flöden bara kan få i begränsad omfattning förvränga den normala gravitationen. Gåvan kan exempelvis användas till att flytta ett föremål (t. ex. en penna) från en punkt inom räckvidden (t. ex. golvet) till en annan (t. ex. din hand). Föremål på upp till ett kvarts kilos vikt kan påverkas på detta sätt.

Gåvan kommer väl till pass för att tömma någons fickor, föra en motståndares kniv ur dess skida till Åkallarens hand, lirka in fångvaktarens nyckelknippa genom cellens galler, etc. I sin mest avancerade form, nivå 5, kan Gåvan fritt förflytta upp till tio föremål genom luften (men bara inom räckvidden).

Gåvan kan naturligtvis också användas i offensivt syfte, även om den INTE kan få ett föremål — en kniv — att röra sig snabbt nog för att tränga igenom vanliga kläder. Tänk dig i stället att du står ansikte mot ansikte med en motståndare, «plockar upp» något mindre föremål och knackar motståndaren på axeln med det, och därefter krossar töntens nacke när han vänder sig om. Du kommer säkert på fler sätt.

DISTORTIONERNAS CIRKEL

Distortions-cirkeln får sin kraft från Algeroths del av det Mörka Mönstret och är därmed en av de mest kraftfulla förmågor som är tillgängliga för hans Kättare och andra användare av den Mörka Symmetrin.

DISTORTION

Se *Grundreglerna*, sidan 177.

DISTORTION AV FIENDE

NIVÅ: 4+
RÄCKVIDD: 10 rutor/15 m
Åkallaren riktar en fruktansvärd stöt av destruktiv energi mot ett utvalt mål. Stöten mal sig genom inre organ, bryter ned cellmembran och benvävnad och förvandlar målet till en smältande hög protoplasma. Kött smälter och rinner, blodet kokar i sina ådror och

nerver, senor och muskler smälter samman. Offret kan kanske överleva, men då med största säkerhet som ett fruktansvärt lemlästat vrak.

Stöten vare sig berör eller berörs av icke-organiska material, och påverkar alltså exempelvis inte en rustning — men hindras inte heller av den. Stöten gör 1T4 poäng skada för var fjärde nivå som åkallas. En kroppsdel som får en kritisk skada smälts ned och är för evigt obrukbar — den kan visserligen kanske ersättas med en protes eller bionik, men det är allt. Detta är i sanning en fruktansvärd Gåva. Den som skadas av Distortion av Fiende är märkt för livet — de kroppsdelar Gåvan reducerar till mindre än 1 KP är nedsmälta och fruktansvärt förvridna.

Kroppsdelar som inte blir kritiskt skadade läker på normalt sätt, men det tar tre gånger så lång tid.

DISTORTION AV SJÄL

NIVÅ: 4+
RÄCKVIDD: Beröring

Detta är en ytterst raffinerad Gåva, som med hjälp av den Mörka Symmetrins kraft förvrider offrets själ till att bli en av Algeroths trogna tjänare. Gåvan används ofta för att omvända fångar till att följa Förintelsens Furste. När Gåvan riktas mot målet omvänds personen sakta men säkert om han eller hon inte lyckas med ett slag på Motståndstabellen (PSY mot Gåvans nivå). För varje gång offret misslyckas med slaget höjs hans eller hennes korruptionsnivå ett steg (se avsnittet Mörk Teknologi). Ett offer som höjs från nivå 1 till 2 får en bonus på +5 på PSY; 2 till 3 ger bonus +10; 3 till 4 +15.

Om Gåvan används mot sovande eller medvetslösa personer, eller personer som nästan förlorat förståndet efter att ha torterats eller satts i en auto-marterare, får dessa inte slå något motståndsslag. Gåvan kan inte användas mer än en gång per dag och offer.

DISTORTION AV FÖREMÅL

NIVÅ: 8+
RÄCKVIDD: 10 rutor/15 m

Gåvan lösgör en våg av destruktiv kraft som verkar på alla icke-organiska material och smälter ned respektive samman dem eller helt enkelt totalförstör dem. Den kan göra 1T4 poäng skada på ett mål, och ytterligare 1T4 poäng skada för var fjärde ytterligare nivå som används. Distortion av Föremål påverkar inte organiskt material och kan därför inte användas mot levande mål. Man måste se målet eller veta exakt var det befinner sig.

Rekommenderade sätt att använda Gåvan är att smälta samman leder i rustningar, krympa delar av halsskydd, täppa till ett vapens mynning (så att det exploderar när det avfyras), att i hemlighet dra säkringarna på motståndarens handgranater, spränga ett däck eller kapa en bromsvajer på förföljarnas bil, etc.

JORDCHOCK

NIVÅ: 10+
RÄCKVIDD: 80 kilometer

Denna imponerande kraftfulla Gåva skapar med hjälp av bristerna i jordytans tektoniska lager jordbävningar, jordskred och liknande naturkatastrofer. Varje ytterligare nivå intensifierar chocken och skapar större förödelse.

- På nivå 10 får Gåvan bara fönster att skallra, folk att ramla omkull och djur att bli oroliga. På denna nivå används den mest bara som skrämseleffekt.
- På nivå 20 darrar marken så att svagare konstruktioner rasar ihop och el- och telefonnäten och andra känsliga system utsätts för längre avbrott.
- På nivå 30 kollapsar hus och broar, träd fälls, bränder utbryter och stora egendomsvärden förstörs.
- På nivå 40 öppnar sig enorma sprickor i jordskorpan. Stjärnskrapor faller samman, tsunamivågor dränker och förstör allt i sin väg och egendomsskadorna blir enorma. Om området är tättbefolkat kommer dödstalen att stiga till fruktansvärda nivåer.

Denna Gåva kräver att åtminstone en Korruptor och minst etthundra Kultister rituellt åkallar Algeroths kraft i ett Förintelsetempel eller Citadell. Ritualen tar 24 timmar att genomföra och kräver att Åkallaren tre gånger kan åkalla Gåvan med lyckat resultat. Varje misslyckad åkallan sänker nivån med 10 steg.

Gåvan kan inte åkallas inom 160 kilometer från en äkta Katedral — alltså Luna, Heimburg, Longshore, San Dorado, Burroughs, Volksburg, Gibson, Fukido — eftersom motståndarens krafterna där är för stora. Om denna Gåva åkallas avslöjar den omedelbart för samtliga Inkvisitorer och Mystiker inom 160 kilometer var Förintelsetemplet finns. Området som berörs av Gåvan är drygt en kvadratkilometer per nivå.

PERSONLIG DISTORTION

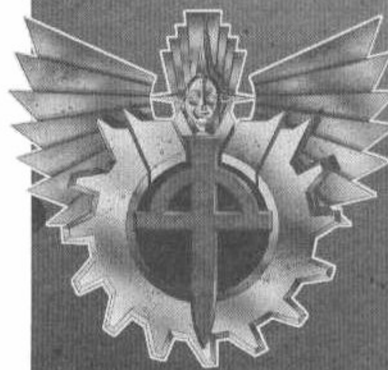
NIVÅ: 2+
RÄCKVIDD: Personlig

Med denna Gåva kan Åkallaren använda kraften i Algeroths mönster till att skydda sig själv. När Gåvan åkallas sveper en glittrande energivåg över användarens kropp. Energivågen kan antingen härdas till en rustning som ger +1 på RF över hela kroppen för varannan nivå, eller permanent läka 1 KP i en skadad kroppsdel för varannan nivå.

MÖRKA FLÖDENAS CIRKEL

Dessa Gåvor skapar små portaler i verklighetens väv, och genom dessa kan Åkallaren frammana materia, kraft eller energi ur andra dimensioners Mörka Symmetri. Dessa portaler uppenbarar sig alldeles framför Åkallaren, och det frammanade rusar mot målet och täcker området dem emellan. Flödet anses täcka upp en hel rutas bredd (1,5 m).

VARAKTIGHET: Samtliga flöden kan upprätthållas så länge Åkallaren håller målen i sikte och koncentrerar sig på dem.



mitt vapen och sköt tre av dem, sårades två gånger men lyckades kämpa mig fri. Jag minns än i dag hur mina offers blod blandades med det orena kloakvattnet. Det blev en mardrömsflykt genom mörkret. Flera gånger stod jag inträngd i ett hörn och det var bara tack vare mina Gåvor jag lyckades fly. Som tur var kunde jag se i mörkret, och det var det som räddade mig. Till sist kunde jag fullständigt utmattad klättra upp ur kloakerna och ta mig till det gömställe som förberetts för mig.

Jag sände ut mitt nödrop, man kom och hämtade mig och förde mig i ilfart till Templet där jag frågades ut av Korruptorn. Det var en svår utfrågning, men jag lyckades övertyga honom om att jag inte hade någonting att göra med avslöjandet av min cell. Jag tilläts att stanna i Templet och gå som lärling hos Själagisslarna. Jag lärde mig nya färdigheter, jag lärde mig att gå ljudlöst, att handskas med en Själalie och att förvända säkerhetssystem. Jag gavs ett nytt uppdrag — att söka upp de överlevande från min cell, ta reda på vem som förrådde oss och dräpa den skyldige. Det var med nöje jag mottog mitt uppdrag och i nattmörkret gav mig iväg för att lösa uppgiften.

Till slut lyckades jag spåra läckan, och det var en av nykomlingarna. Jag hade visserligen valt honom själv, men Sökarna hade gett klartecken. Det var en girig man, en veteran från de venusianska krigen som hade förrått oss till ISC-4, och därmed till Brödraskapet, för pengar. Jag såg noga till att det dröjde innan



han dog. Därefter blev mina uppgifter spännande och tillfredsställande — jag lämnade Templet endast för att utföra lönnmord av det mest krävande slaget.

Jag for till Venus och dödade direktören för ett av Bauhaus' dotterföretag i hans våning i Heimburg, fastän han var omgiven av sina livvakter. Jag lämnade hans huvud i en brun papperspåse i en av biktstolarna i Heimburgkatedralen. Det fick stora rubriker. Jag jagade Revisoragenter i San Dorado och misslyckades med knapp nöd med att döda Sean Gallagher på Imperialambassadörens bal (ett av mina få misslyckanden, vill jag tillägga). Jag befriade en av våra kamrater ur Inkvisitionens tortyrceller iförd kläderna jag tog från en Inkvisitor jag slog ihjäl.

Jag steg i graderna i raketfart. Jag valdes ut till att göra pilgrimsfärden till Saladins Citadell med två av mina kamrater som valts att bli Pretorian Stalkers. Färden dit blev lång och svår, för vi måste ta oss över Doughpits utklädda till capitolsoldater utan att



RÄCKVIDD: Samtliga räckvidder fördubblas genom att åkalla en extra nivå av Gåvan.

ÖVRIGT: Genom att DUBBLA antalet nivåer skapas TRE stycken flöden som kan riktas mot tre olika mål som inte står mer än 90° isär.

FRÄTA

Se *Grundreglerna*, sidan 177.

ELDSFLÖDE

NIVÅ: 10+
RÄCKVIDD: 10 rutor/15 m

Denna Gåva öppnar en portal till en dimension av avgrundseldar som i vrålande stötar far mot offret. Allt brännbart i eldstötens väg fattar eld, och alla som befinner sig i eller passerar förbi träffområdet skadas med 1T4 poäng i samtliga kroppsdelar plus 1T4 per varje ytterligare nivå. Rustningar skyddar som vanligt. Så länge Åkallaren koncentrerar sig och håller kvar Eldsflödet kvarstår flammorna, och gör det under ytterligare 1T4 SR efter det att Åkallaren upphört att koncentrera sig på Gåvan. Under denna tid kommer allt som tidigare antänts att fortsätta brinna till dess det antingen helt förtärts av elden eller branden släckts.

Eldsflödet slår emot målet med en så fruktansvärd kraft att det måste klara ett STY-slag för att inte kastas till marken.

KÖLDFLÖDE

NIVÅ: 10+
RÄCKVIDD: 10 rutor/15 m

Åkallaren öppnar med denna Gåva en portal till en dimension av evig och total köld, som via portalen suger upp all värme i målområdet. Eventuella eldar slocknar och marken blir så isig och hal att den som försöker passera igenom målområdet måste klara ett SMI-slag för att inte halka omkull. Alla som befinner sig i målområdet tar 1T2 poäng i skada i samtliga kroppsdelar plus 1T2 per varje ytterligare nivåer. Rustningar skyddar bara med halva sin RF mot ett Köldflöde om de inte är specialisolerade. Kölden försvinner med omedelbar verkan när Åkallaren slutar att koncentrera sig på Gåvan, men marken fortsätter dock att vara glashal under ytterligare 5 SR.

Kom ihåg att härdade metaller blir bräckliga vid mycket låga temperaturer — ett Köldflöde och en slägga räcker för att knäcka flertalet fängelsegaller.

VANSINNESFLÖDE

NIVÅ: 10+
RÄCKVIDD: 10 rutor/15 m

Denna Gåva öppnar en portal till en dimension som styrs av Muawihje, en dimension vars blotta existens driver människor till vansinne. Gåvan påverkar ett område med 7 rutors (10,5 meters) diameter med Åkallarens utpekade målruta i mitten. Alla som befinner sig i eller passerar genom ett område som påverkas av Vansinnesflödet utsätts för märkliga och fruktansvärda hallucinationer och våldsamma anfall av ångest och paranoia. Deras värsta farhågor och mardrömmar tycks materialisera sig omkring dem; sedan länge döda vänner och fiender kommer för att plåga och förfölja dem. För varje SR de befinner sig i Vansinnesflödet måste de klara ett PSY-slag för att motstå detta. Misslyckas slaget måste de slå 1T4 på tabellen nedan. Målen fortsätter att vara helt handlingsförlamade 1T4 SR även efter det att Åkallaren slutat koncentrera sig på Gåvan. De är under denna tid inte kapabla till några som helst rationella handlingar.

1 PARANOIA. Offret tycker sig vara omgivet av fiender och anfaller närmaste person med de vapen eller krafter som står till buds.

2 FRADGANDE GALNING. Offret vrålar och tjuter och står helt förlamad av vansinnets krafter. Han eller hon kastar ifrån sig eventuella vapen, faller omkull, vrider sig i kramper och tuggar fradga, helt oförmögen till självständiga handlingar så länge Vansinnesflödet upprätthålls.

3 SKRÄCK. Offret gör helt om och flyr området — bort från Åkallaren. Offret kommer inte att slåss annat än för att klösa sig förbi eventuella hinder, och låter sig inte på några villkor hindras i sin besinningslösa flykt. Att flyktvägen för offret över en klippkant eller under en stridsvagns malande band är ingenting som får honom eller henne att stanna upp.

4 EXTATISK. Vansinnesflödet blir för mycket för offret, som effektivt stänger ute verkligheten: han eller hon stannar till med ett ryck och ler saligt, stirrar hänfört ut i tomheten med en stilla förundran över världens beskaffenhet. Om Åkallaren ger offret några order kommer han eller hon med glädje att utföra dem.

Icke-mänskliga eller icke-levande varelser som Odöda Legionärer, Razider, Ezoghouler, etc, påverkas inte på något sätt av Vansinnesflöden.

ASYMMETRISKT FLÖDE

NIVÅ: 10+
RÄCKVIDD: 10 rutor/15 m

Detta flöde frilägger ett 10x10x10 meter (7x7x7 rutor) stort område för den Mörka Symmetrins hela negativa effekt. Den som inom detta område försöker använda Konsten måste med sin PSY slå på Motståndstabellen mot Gåvans nivå för att kunna koncentrera sig tillräckligt på att använda sin Konst.

Det Asymmetriska Flödet kan också användas till att runt Åkallaren skapa en skyddszon som avvärjer Konst som riktas mot den. När Gåvan används på detta sätt dras Gåvans nivå från magnituden på formeln som används mot zonen. Blir resultatet negativt får användandet av Konst ingen effekt alls, men om en formel lyckas penetrera zonen (formeln fick alltså ett positivt värde) kollapsar flödet och försvinner. Zonen består annars så länge Åkallaren kan se den och koncentrerar sig på den.

DÖDSFLÖDE

NIVÅ: 10+
RÄCKVIDD: 10 rutor/15 m



Detta flöde öppnar portaler till en dimension fylld av anti-liv, som tömmer dem som kommer inom verkansområdet på livskraft. Offren måste slå på Motståndstabellen (PSY mot Gåvans nivå) för att inte drabbas av 1 skadepoäng i samtliga kroppsdelar samt ytterligare +1 poäng för varannan ytterligare nivå. Rustningar skyddar inte mot Dödsflöden. Lemmar som på detta sätt drabbas av kritiska skador är för evigt obrukbara. En kritisk skada i huvud, bröst eller mage innebär döden.

De som dör i detta flöde dör utan minsta skråma, och flödets huvudsyfte är att få fram oskadade kroppar som kan användas i framställningen av Odöda Legionärer och andra liknande varelser. Dödsflöden påverkar inte Odöda Legionärer eller andra ickelevande varelser.

Skador som orsakas av Dödsflödet läker inte normalt, utan består livet ut — de kan dock läkas med Exorcera Skada och Exorcera Mörka Influenser (fungerar i detta fall exakt som Exorcera Skada).

ÅKALLANDETS CIRKEL

Dessa Gåvor tar hjälp direkt av Algeroths krafter för att förvända hans lärjungars eller deras offers medvetanden. Gåvorna påverkar lämpliga delar av hjärnan — med ibland helt enastående resultat.

BÄRSÄRKAGÅNG

Se *Grundreglerna*, sidan 178.

ÅKALLA SMÄRTA

NIVÅ: 5+
RÄCKVIDD: 10 rutor/15 m

Denna Gåva stimulerar hjärnans smärtcentra och orsakar den mest fruktansvärda smärta. Piskad av denna rödglödande smärta svarar offret på vilka frågor som helst, eller går med på att utföra vilka handlingar som helst, för att få slut på pinan — om han eller hon inte lyckas slå sin PSY mot Gåvans nivå på Motståndstabellen, vill säga. När smärtan försvunnit är offret inte på något sätt tvunget att utföra tidigare givna order, men det vidriga minnet får offret att böja sig — om han eller hon inte lyckas med ännu ett motståndsslag.

Om Gåvan används i strid förlamar smärtan en motståndare under 1T6 SR. Personen i fråga är inte kapabel till annat än att vråla och vrida sig i plågor, försåvitt han eller hon inte slår ett lyckat slag på Motståndstabellen. Offret kan slå på Motståndstabellen vid varje SR:s början till dess han eller hon lyckas med slaget eller varaktigheten löper ut. Gåvans varaktighet kan ökas med 1 SR per ytterligare nivå.

ÅKALLA DÖD

NIVÅ: 10+
RÄCKVIDD: 10 rutor/15 m

Med denna åkallan fokuseras hela kraften i Algeroths mönster på målets själ i syfte att sönderslita och förstöra den. Offer som inte lyckas slå sin PSY mot Gåvans nivå på Motståndstabellen dör. Så var det med det — och inte blev det minsta skråma på kroppen heller.

ÅKALLA APATI

NIVÅ: 10+
RÄCKVIDD: 10 rutor/15 m

Med hjälp av denna Gåva drabbas målet av håglöshet och apati om han eller hon inte lyckas slå sin PSY mot Gåvans nivå på Motståndstabellen. Drabbade vakter kommer helt enkelt inte att bry sig om att fienden närmar sig och soldater struntar i att avfyra sina vapen. Målen ser helt enkelt samtliga handlingar som alltför ansträngande för att ens försöka sig på att utföra dem. Ett extra offer kan påverkas för varje ytterligare nivå, och räckvidden fördubblas (en tjugonde nivåns Åkalla Apati kommer alltså att påverka 11 offer inom 110 rutor/165 meter).

ÅKALLA FASA

NIVÅ: 10+
RÄCKVIDD: 10 rutor/15 m

Gåvan gör att målet överväldigas av fasa om han eller hon inte lyckas slå sin PSY mot Gåvans nivå på Motståndstabellen. Offer för Åkalla Fasa kastar sina vapen, lägger benen på ryggen och flyr i panik, fullständigt övertygade om att nederlag och död är omedelbart förestående. Om det visar sig omöjligt att fly kommer de att ge sig utan strid, men om kapitulationen inte accepteras kämpar de i stället vidare som bärsärkar. Bärsärkagångens effekter är exakt desamma som de som fås med Gåvan Bärsärkagång (se *Grundreglerna*, sidan 178). Ett extra offer kan påverkas för varje ytterligare nivå, och räckvidden fördubblas (en tjugonde nivåns Åkalla Fasa kommer alltså att påverka 11 offer inom 110 rutor/165 meter).



ÅKALLA LOJALITET

NIVÅ: 10+
RÄCKVIDD: 10 rutor/15 m

De som misslyckas med ett slag på Motståndstabellen (PSY mot Gåvans nivå) kommer så länge Gåvan åkallas att se Åkallaren som den störste och mest pålitlige ledaren i denna eller någon annan värld. I offrens ögon är Åkallaren en varelse som är förtjänt av den allra största respekt, en varelse som genast måste åtlydas. Dit Åkallaren går, dit följer offret, och allt Åkallaren säger är sant. Gåvans effekt upphör ögonblickligen så snart Åkallaren försvinner utom offrens synhåll. Ett extra offer kan påverkas för varje ytterligare nivå, och räckvidden fördubblas (en tjugonde nivåns Åkalla Fasa kommer alltså att påverka 11 offer inom 110 rutor/165 meter).

skjutas ihjäl av de våra när vi kom fram. Vi lyckades dock, och jag hade äran att stå i detta härliga Citadells Allra Heligaste när mina kamrater sänktes ned i elden. Jag stod där och applåderade dem när de fick sina Semais liar. Medan jag befann mig i Citadellet gjorde självaste Saladin mig den äran att instruera sina Tekroner att ge mig Gåvan Nekrobionisk Omstrukturering.

Nu står jag inför min största utmaning. Mitt Tempels Korruptor säger att jag är redo att sändas ut för att grunda ett eget Tempel. Han har instruerat mig i hur man helgar altaret, och han har bland de bästa av sina tjänare valt ut en grupp som ska bli mina tjänare. Och han har viskat en stor och härlig hemlighet i mitt öra: han säger att om jag är envis och modig och värdig kan jag en dag uppnå odödlighet som Nefarit. Jag ska göra detta. Jag är fast besluten. Jag är redo nu, redo att ge mig ut och arbeta för att öka Algeroths makt, ära och härlighet.





ALGEROTHS CITADELL

MCBRIDE

Varför just jag? tänkte McBride där han störtade fram över den förbrända venusianska marken. Varför ska de alltid skicka ut mig på de här idiotiska uppdragen? Han hoppade över skyttegraven framför sig och vräkte instinktivt iväg en salva mot några figurer till höger om sig. De sjönk ihop utan ett ljud, precis som Odöda Legionärer alltid gjorde.

För att Carrington hatar dig, besvarade han sin egen tysta fråga när han kastade sig ner på mage och ålade fram under taggtråden. Han hatar dig eftersom du var med när han bröt ihop den där gången vid Valley Forge och for iväg som en skrämd kanin och lämnade dig och resten av Free Marines-enheten att klara upp röran.

Han drog sig upp på fötter igen. Framför honom sköt Alakhais Citadells jättelika spiror upp ur den svedda marken som enorma spjut i himlens buk. Skjutbana, tänkte McBride där han såg ut över kilometer efter kilometer av befästningar. Inte ett träd så långt ögat nådde. De vräkte avlövningsmedel över hela området när de byggde Citadellet — eller vägrade kanske till och med den vilda venusianska djungeln att växa i närheten av något så vidrigt?

Utspridda över i princip hela solsystemet ligger Algeroths Citadell. Dessa varierar i storlek från Alakhais och Saladins gigantiska Atarakter på Venus respektive Mars (från båda dessa Citadell styrs militära kampanjer som syftar till totalt herravälde över planeten) till mycket mindre utposter som bara rymmer av en enda Legion. Oavsett storleken har dessa Citadell dock en sak gemensam: alla är mycket väl befästa och bemannade fort med mycket effektiva fabrikskomplex. Samtliga tjänar som baser för Algeroths Legioner, de mäktigaste och mest fruktade av alla väpnade styrkor som tjänar Mörkrets Själ.

Myterna gör gällande att dessa Citadell uppförs på en enda natt. Detta är på sätt och vis sant. I varje Citadell står ett Svart Skepps skrov som ett frö, en avkomma av självaste Mörkrets Själ, som snabbt blommar ut till en fruktansvärd växt. Skeppen sveper fram genom rymdens iskalla natt och störtar ned i planetens atmosfär med en illavarslande svans av eld efter sig. Delar av skeppet bryts under inträdandet i atmosfären av och regnar ned över planetytan som mörka meteorer. Dessa onda varsel förkunnar för planetens invånare det nya Citadellets ankomst, och chockvågor av vidskeplig skräck sveper fram genom de mest okunniga folklagren. Aktiemarknaden drabbas av kraftiga ras, och från samtliga Katedraler kan ändlösa och skräckslagna mässor och förböner höras. Vart Citadell uppförs i ett område som markerats av Tekroner, vanligtvis vid något kraftigt sammanflöde av Mörk Symmetri där ondskans makt är stor.

Citadellen står till slut vanligen delvis begravda i marken med sina enorma spiror som hotfulla och anklagande fingrar mot himlen, och med ett ytterhölje som efter inträdet i atmosfären glöder med ett spöklikt rött sken. Inom loppet av ett dygn, när Citadellets ytterhölje har svalnat, svärmar den Mörka Legionens styrkor ut för att snabbt befästa området runt Citadellet. Dess spira står snart i mitten av en vidsträckt cirkel av kraftiga befästningsverk. Ibland störtar ett flertal Citadell ned samtidigt, och bildar då ett enormt komplex av sammanlänkande fortifikationer. Det största Citadellet befinner sig alltid i befästningssystemets mitt, medan de mindre fungerar som utposter och vakttorn längs de yttre befästningsverken. Det var så Saladins enorma Citadell på Mars med sina många onda spiror kom till.

STYRE. Citadellen styrs alltid av en Nefarit. Denne är, beroende på Citadellets storlek och vikt, antingen krigsherre eller furste. De största Citadellen — Atarakterna — styrs av en Nefaritfurste och kan innehålla upp till 1T6 x 10 Legioner. «Vanliga» Citadell styrs av en Nefaritkrigsherre och innehåller vanligtvis 1T10+1T6 Legioner. Citadell som styrs av en «vanlig» Nefarit kallas utposter och bemannas vanligen av en Legion. Det finns till och med ännu mindre byggnadsverk — Pinakler — som oftast bara fungerar som observationsposter bemannade av upp till en Kohort under en Centurions eller Ärkekättares ledning. Stöter man på en Pinakel kan man vara säker på att befinna sig i närheten av en större bas — eller att en snart kommer nedstörtande från skyarna i ett eldhav.

KASEMATTER. Kasematterna är lika sällsynta som fruktade. De kan bäst beskrivas som underjordiska Citadell som växer och sprider sig under månader eller år innan de upptäcks, och då är det naturligtvis för sent. Kasematter har ännu så länge bara upptäckts på Venus, och av dessa tillhör endast ett fåtal Algeroth. Det tycks som om det främst är Semai och Ilian, som ju också är de mer hemlighetsfulla Apostlarna, som använder sig av Kasematter.

UTDRAG UR BRODER AMBROSIUS JOURNALER

NB: Dokumentet är hämtat ur Inkvisitionens arkiv för hemligstämplade handlingar. Ambrosius var den Inkvisitor som ledde anfallet mot Kalebs Citadell och som senare blev Renegad. Det antas att det var de syner som mötte honom i Citadellet som fick honom att vända Ljuset ryggen och söka sig till Mörkret. Utdraget torde därför läsas med yttersta försiktighet.

«I den vidsträckta befästningsringens mitt reser sig Citadellet likt ett gigantiskt berg översållat med vapen och omgivet av ogenomträngliga murar. Enorma eldsflammor spys ut längs dess sidor och skänker omgivningarna en infernalisk dager. Vidsträckta moln av orenheter strömmar upp ur otaliga skorstenar och bäddar in de omgivande minfälten och köttfabrikerna i en tjock och kvävande smog. Märkliga fladdermus-

vingade flygfarkoster cirklar högt däruppe i luften ovan trampet från de tusentals järnskodda fötter som till och med överröstar dånet från de aldrig vilande fabrikerna.

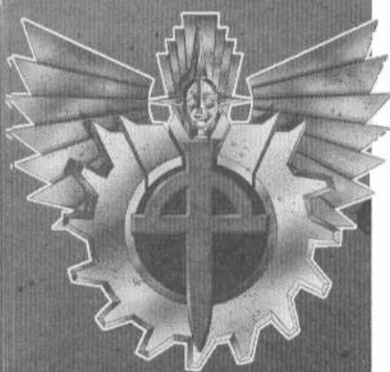
I hundratals pjäsvärn och stridstorn ligger den Mörka Legionens krigare i väntan på order. Ibland vräks enorma portar upp och Kohorterna strömmar ut för att betrampa mänskligheten och dess länder.

Då man passerar in genom en av dessa portar står man i en labyrint av korridorer som mejslats ut ur berggrunden. Det tycks inte finnas någon enhetlig plan över korridorsystemet, och frågan är om man överhuvudtaget kan applicera mänsklig logik på dess uppförande. Man kan passera genom kilometerlånga öde korridorer för att utan förvarning stå invid en enorm avgrund eller baracker eller kläckningskammare. Längs väggarna ringlar sig kilometervis av metertjocka, levande rör fyllda av Hjärnpool-systemets gurglande nekroplasma. Kusliga och fladdrande ljussken skänker allt en mardrömslik halvdager, och den överväldigande stanken av ruttnande kött och orenheter fyller ens närborrar. Av och till kan man på avstånd höra vansinniga skratt eller order vrålas fram med röster som inte ens kan kallas avlägset mänskliga. Man kan gå flera kilometer utan minsta tecken på att ens närvaro har uppmärksammats för stt plötsligt, utan någon synbar anledning, anfallas av Mörkrets horder. Lika plötsligt och oförklarligt kan anfallet också avbrytas.

Ibland slår fruktansvärda fällor igen. Falluckor öppnar sig i golvet, energistrålar blixtrar till på väggarna, enorma spindelnät släpps ned för att ta en i sin klibbiga famn och gasmoln strömmar väsande ut ur väggventiler. Väl kommen förbi det yttre för-



Marken skakade av enorma explosioner när Imperials bombmattor regnade ned över bunkrarna. Tusentals Legionärer rusade kors och tvärs över den brända marken. Det var som att röra om i en myrstack med en pinne. McBride försökte avgöra hur Imperials anfall gick, men det var för svårt. Attacker mot Citadell var svåra saker. Ena sekunden trodde man att allt gick som smör och att nästa anhalt var Alakhais Nekrokammare, och i nästa ögonblick fick man sitt livs obehagligaste överraskning. Som fälten med minor som vräkte de där enorma och glupska maskarna över en, eller hålorna fyllda med kvickslem som stackars Smith försvann i. Plötsligt kände han sig fruktansvärt utsatt med tanke på hur långt framför resten av Imperialtrupperna han var. Han gick ner på huk och rättade till Blodsbaskern och kände för hundrade gången efter att laddningen satt kvar på ryggen. Ja, den satt fortfarande kvar, och där till höger låg bunkern. Han hade kommit upp bredvid den, precis som han hade tänkt, och han hade lyckats ta sig över skjutbanan där de där otroligt tunga kulsprutorna mosade ner allt som rörde sig. Allt som var kvar att göra var att smyga fram och vräka in laddningen i springan i bunkerns



framsida. Busenkelt.
Plötsligt for en grupp Nekromutanter upp ur marken framför honom, och han hann precis känna igen deras truppbeteckning innan deras enorma vapen började spotta död och förintelse. Venus' Gisslare, tänkte McBride medan han kastade sig ned i skyttegraven framför sig. De låg där och tryckte mitt ute på öppna marken i grunda värn — de måste ha täckt över sig med jord för att inte synas. Listiga djävlar.
Nekromutanternas tunga fotsteg dånade i hans öron där de störtade fram mot honom. De måste vara minst tre, tänkte McBride. Ser inte bra ut, men för tusan, anfall är bästa försvar. Han flög upp ur skyttegraven utan att bry sig om de svarta kulorna som fick marken att koka runt honom. Intrudern stegrade sig när han kramade avtryckaren.
Överlever jag det här ska du få, Carrington, tänkte han.

svarsverket står man bland de baracker där Legionens krigare ligger på sina kalla stenbritsar när de inte utför de order som ålagts dem.

Den som överlevt färden så långt har kommit närmare inpå Citadellets kalla, mörka kärna. En rå dimma omsluter ens bräckliga yttre, medan ens inre fylls av en överväldigande fruktan. Snart når man fram till Nekrokamrarna, kilometer efter kilometer av enorma, grottliknande korridorer där sinnessjuka laboratorier och enorma fabriksmaskiner avlöser varandra. Dånet från maskinerna är öronbedövande och upphör aldrig, aldrig. Det misshandlar ens öron och hotar att driva en till vansinne medan man fortsätter djupare in i Citadellet för att med en blandning av förundran och skräck se vad som finns där.

I vissa kamrar finns fat stora som sjöar, och om man ser ned i den grönaktiga vätskan möts man av den motbjudande synen av tusentals monsters tillblivelse. I andra kamrar kämpar vidriga varelser för att tränga ut ur de äggformade säckar som hänger längs väggarna. De besinningslösa vrålen från offren för Tekronernas onämnbara experiment far genom luften och blandas med ens egna när man i andra kamrar hittar de delvis flådda kvarlevorna och tjutande offren för Auto-marterarna. Till denna avgrundssymfoni kommer de vansinniga skratten från de stackare som drivits från vettet i förvändningskamrarna.

Bortom dessa helveteiska regioner ligger Citadellets hjärta där man återfinner de förkammare där Nefariterna sover i sina stora sarkofager. I den exakta mitten, i Citadellets hjärta, finns det Allra Heligaste. I denna enorma och Katedralliknande sal står Algeroth, Förintelsens Furste, staty i all sin mörka och strålande härlighet.»

UPPBYGGNAD

Samtliga Citadell innehåller de kammare, maskiner och övriga strukturer som beskrivs nedan. Deras exakta storlek och antal kan dock variera med Citadellets storlek — förutom när det gäller det Allra Heligaste, som det naturligtvis endast finns ett av i varje Citadell.

DET ALLRA HELIGASTE

I denna enorma sal med sitt högt välvda tak i Citadellets exakta mitt tornar en staty i naturlig storlek av Algeroth upp sig. Statyn, som alltid består av sten som blandats med ett ritualoffers ben, flankeras alltid av två lavabubblande avgrunder och lyses upp av stora flackande eldskaskader. Den som stiger in i salen kan mycket påtagligt känna att han eller hon omges av något som för de Mörka Apostlarna är heligt, och det ligger en hotfullt ruvande atmosfär av våldsam ondska i luften. Från väggnischer runtom hela salen stirrar statyer av Citadellets Nefariter ned mot betraktaren. Dessa statyer är alltid ytterst artistiskt och ondskefullt utförda och är mycket större än dem de avbildar.

Kåpklädda figurer skyndar ut och in genom de många utgångarna, och av och till släpas någon skrikande stackare in för att offras på det enorma altaret i svart marmor vid Algeroths fötter. Ibland förs framstående Kultister hit för att kedjas och sänkas ned i lavahålen som ett första led i att genomgå Metamorfos för att bli en Pretorian Stalker. Av och till kallar Citadellets regerande Nefarit hit truppenheter för att piska dem till fradgande blodtörstigt raseri eller för att välsigna dem med Mörka Gåvor.

FÖRKAMRARNA

I anslutning till det Allra Heligaste ligger förkamrarna, Nefariternas privata boningar, varav den största är Citadellets regerande Nefarits tronrum. I vart och ett av dessa rum står en gigantisk sarkofag där Nefariten vilar då han eller hon inte skickats ut på uppdrag av sin Apostel. Skulle Nefaritens själ vara upptagen på annan plats ligger i stället en av dess klonade kroppar i sarkofagen. Kamrarna är vanligtvis väl inredda och fyllda av den Mörka Teknologins produkter. Väggarna täcks av vapen som hänger inom bekvämt räckhåll. Horder av tjänstvilliga lakejer och hovfolk väntar tålmodigt på att få betjäna sin Nefaritherre. Kamrarna vimlar ständigt av Centurioner och Tekroner som kommer och går i sin jakt på nya order.

NEKROKAMRARNA

Det är på dessa vidsträckta fabriksnivåer som den Mörka Teknologins produkter skapas och tillverkas. Här finns bio-trågen som spottar fram monster, och de enorma levande maskiner som monterar ihop den Mörka Teknologins vapen. Här finns förvridningskamrarna där folk drivs till vanvett, martorierna där fångar torteras, och de till synes ändlösa laboratorierna där Kättare ges Bioteknologiska Gåvor och där vansinniga experiment utförs i en förvriden vetenskaps namn.

HJÄRNPOOLEN

I hjärtat av varje Citadells Nekrokammare finns den virvlande Hjärnpoolen. Enorma sjöar av en mångfärgad, bubblande plasma som fylls av böcker, datorer, maskiner, hjärnor och alla de fysiska former som kunskap kan anta. Genom något slags mystisk process assimilerar Hjärnpoolen denna kunskap och lägger förståelsen av den till sitt eget Mörka Mönster. Detta är bara början i den långa process som slutligen kulminerar i skapandet av nya föremål.

Hukande Tekroner sitter i utkanten av de jäsande sjöarna, uppkopplade mot Hjärnpoolen via ett system av levande och ringlande rör med nekroplasma. Rören ansluts till Tekronernas Neurogränssnitt, och ger dem därmed tillgång till Hjärnpoolens samlade kunskap. Informationsflödet går även åt det motsatta hållet, så att Tekronerna via Hjärnpoolen kan kommunicera med varandra och — om båda deltagarna är villiga — dela med sig av sina kunskaper.

Att ansluta sig till en Hjärnpool på detta sätt är en märklig erfarenhet för en Tekron eller Teknomag. Han eller hon ser all kunskap i poolen som en del av ett stort, ständigt skiftande, geometriskt mönster — och Tekronen har fullständig tillgång till och möjlighet att påverka mönstrets alla delar. Han eller hon ser dessutom övriga anslutna Tekroner och Teknomager som mindre mönster inom det större.

När ett föremål har släppts ned i Hjärnpoolen kan Tekronen börja ändra dess mönster och förvrida föremålet till att bli en skapelse av den Mörka Teknologin. När denna process avslutats kommer föremålet upp till Hjärnpoolens bubblande yta som färdig prototyp, och Citadellets fabriker kan börja masstillverkningen. Med Hjärnpoolens hjälp kan vad som helst skapas: nya monster, nya vapen, nya Bioteknologiska Gåvor eller till och med nya fordon. (Se avsnittet om «Mörk Teknologi« för närmare information om skapandet av föremål.)

De levande rören med nekroplasma löper också från Hjärnpoolen till Nekrokamrarna och fabrikerna, så att Tekronerna kan övervaka och justera samtliga stadier av produktionen inom Citadellet.

INFLYTANDE ÖVER HJÄRNPOOLEN. När Tekroner och Teknomager via sina Neurogränssnitt kopplat in sig på Hjärnpoolen kan de mötas i en form av mental strid för att försöka styra några eller alla andra som länkats på samma sätt. Båda de stridande slår PSY+1T20, och den som förlorar slaget får sin PSY tillfälligt minskad med 1T10+1. När resultatet understiger noll står förloraren under vinnarens inflytande. Nya försök kan göras en gång per minut, och minskar tillfälligt vinnarens PSY med –1. Förlorade PSY-poäng återfås på normalt sätt (vila).

Om en eller flera individer försöker få inflytande över en annan grupp jämförs endast de två högsta PSY-värdena när 1T20 slås, men en grupps SAMMANLAGDA PSY-poäng måste understiga noll för att den andra sidan ska vinna inflytande över Hjärnpoolen.

Den segrande sidan har fullständig kontroll över Hjärnpoolen och samtliga dess anslutna system, och kan skapa och producera vad den vill. Teoretiskt sett skulle en förrädare faktiskt kunna skapa monster som skulle kunna anfalla Citadellet inifrån eller helt sabotera all fabriksproduktion.

EXEMPEL: *Lukizar, en Tekron med PSY 40, försöker få inflytande över tre andra Tekroner med PSY 28, 30 och 31. Han slår 1T20 och lägger till sina 40. De andra slår 1T20 och lägger till 31 (deras högsta PSY-poäng). Lukizar vinner, slår 1T10 och drar resultatet från 89 (motståndarnas totala PSY). Gruppens PSY för inflytandeslaget understiger inte 31 förrän deras SAMMANLAGDA PSY understiger 31. Så trots att Lukizar får resultatet 10 med sin 1T10 och sänker motståndarnas sammanlagda PSY till 78, kommer de också nästa runda att slå 1T20+31 mot hans 1T20+39 (40 minus ett poäng). Hade gruppen slagit Lukizar och minskat hans PSY med 10 skulle han nästa runda ha slagit 1T20+29, medan de fortfarande skulle slå 1T20+31.*

NEKROMAKINA

Nekromakinas är extremt sällsynta anordningar som endast nämnts två gånger i den Mörka Legionens historia, och då bara i de två största Atarakterna. Från utsidan ser en Nekromakina ut som en medeltida galleons avskurna akterdel, utskuren i ett enda stycke ur ett svart, glasblankt material. Gallerierna på sidorna och i aktern är smyckade med enastående skickligt utförda statyer, färgade glasfönster, filigranarbeten och reliefer. Enorma spröt skjuter ut ur sidorna och aktern — spröt som liknar dem som sticker ut ur Nefariternas huvuden. Samtliga räcken och stödpelare slutar i krökta, helvetiska horn. Nekromakinan, inklusive en sjuttio meter hög slätpolerad sockel, är mer än tvåhundra meter hög.

Nekromakinan skjuter upp som en ö ur det omgivande havet av hundra meter långa transportband av metall som för sin fruktansvärda last in i och ut ur den. Det finns bara en tillfart till anordningen, en högt välvd stenbro som vaktas av två Nokturner, fem meter höga krigare uppenbarligen huggna i sten. Den som utan tillstånd närmar sig Nekromakinan kommer dock snabbt att finna att de inte är av sten — ingen kommer förbi dem utan tillstånd från från andra sidan bron.

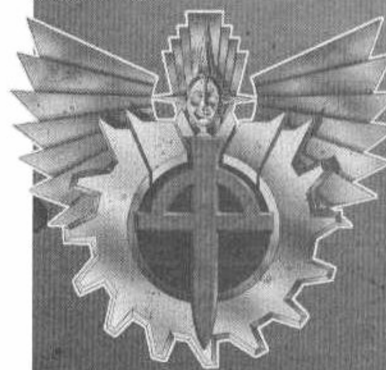
När man kommit förbi Nokturnerna befinner man sig i en stor, cirkelrund öppning som leder in mot en lång pelarkantad korridor av enorma mått. Vindlande trappor leder upp och ut från var sida om korridoren, som slutar vid foten av en mycket bred, brant marmortrappa. Följer man denna trappa uppåt kommer man till Nekromakinans hjärta, Patriarken, en cirkelrund relief i svart metall i taket. Reliefen avbildar en androgyn person med en fals runt hjässan, ett mycket vänligt barnansikte och ett dussintal armar. Fråga inte vad det är — ingen har sett Nekromakinans Patriark med förståndet i behåll.

Nekromakinans syfte är dock uppenbart för var och en. Transportbanden har kapacitet att föra in tusentals kistliknande blykistor per minut i Nekromakinan, blykistor innehållande människolik — som lika snabbt förs ut igen som Odöda Legionärer! Detta är utan tvekan den Mörka Teknologins största uppfinning någonsin, eftersom en enda Nekromakina kan producera mer än etthundratusen Odöda Legionärer på tjugofyra timmar — om den bara förses med tillräckligt med «råvaror».

Att man inte tillverkat fler Nekromakinas är både ett mysterium och en räddning för mänskligheten. Den bästa teorin hittills är att de bara kan uppföras på Nero eller Brutus med hjälp av självaste Mörkrets Själ, och att Ilian är den enda som är mäktig nog att öppna den portal som krävs för att föra Nekromakinan till solsystemets inre del.

FABRIKSMASKINER

Dessa enorma maskiner återfinns överallt i Nekrokamrarna. Var och en är en del av en levande och medveten produktionskedja som kopplats till Hjärnpoolen och övervakas av Tekroner. Många fabriksmaskiner är lika vidsträckta som korporationernas mer traditionella motsvarigheter. Ingen fabriksmaskin är den andra lik. Somliga är enorma löpande band där spindelliknande lemmar monterar ihop vapen och fordon, andra är gigantiska kar fyllda av något märkligt slem där nya och fuktglänsande maskiner lyfts upp. Åter andra består av kolonier av enorma puppor där nya organismer ligger i olika fosterstadier. Samtliga fabriksmaskiner är enorma, fruktansvärt invecklade och långt bortom vad vi människor kan förstå.



NEKROMUTANT

Borzac såg ned genom fönstret. Gatan var full av Bauhaussoldater som avancerade med den väl inövade precision han nästan mindes själv. Kanske hade han en gång tillhört Bauhaus som han nu tillhörde Algeroth, men det var så svårt att minnas.

Han höjde sin Belzarach och tog sikte på den närmaste av dem. Blodtörsten sköljde över honom i röda vågor — han hatade människorna, han hatade deras mjuka utseende och deras mjuka röster. Han hatade deras dumma och arroganta självsäkerhet. Mest av allt hatade han dem för att de påminde honom om vad han en gång varit.

Centurion Urko gestikulerade åt honom att inte skjuta. Borzac nickade. Han respekterade Urko. Urko var klok, han visste vad han gjorde. Han visste hur man dödar. Borzac mindes att han en gång varit lika klok som Urko, kanske klokare. Han hade läst böcker och klarat prover. Folk hade kallat honom «Herr Professor», men det var länge sedan nu. Det var innan han hade suttit i det lilla rummet, innan han hade lärt sig att dyrka Algeroth av vördnad och fruktan. Innan han hade lärt sig att hata. Innan han var Borzac.

Urko gjorde en ny gest, och gruppen rörde sig tyst ut ur rummet. Det raserade trapphuset var tomt. Borzac gillade det, han gillade raserade saker. Ruiner. Han gillade förstörelse, han gillade allt som talade om mänsklighetens fall. Hela staden låg i ruiner. De Fördömdas Legion, Legionen Borzac var så stolt över att



tillhöra, hade slagit sig fram genom den. De hade dödat soldaterna och tillfångatagit invånarna och släpat med sig allihop till skeppen. De hade just varit på väg att ge sig iväg när Bauhaus' förstärkningar kom. Befälhavaren, den högst dyrkade Nefarit det var ett nöje och en ren skräck att lyda, hade bestämt sig för att stanna och erövra det nya bytet.

Det svaga dagsljuset fick Borzac att blinka. Han kisade längs sin Snittarbajonett — där var Bauhaussoldaterna. De kände på sig att något var fel. De var nervösa. De stod beredda med sina vapen. De såg sammanbitna ut. Borzac försökte komma ihåg sina order. Tillfångata människor levande om du kan, men döda dem om du måste. Levande var bättre. Då kunde de bli Nekromutanter eller kastas ned i biotrågen eller på något annat sätt vara till nytta för Tekronerna. Borzac tillät ett leende att leka på sina förvridna läppar. Blodrött hat fyllde hans inre. Han ville att de skulle dö. Han kramade avtryckaren och vräkte iväg en storm av svarta kulor mot den närmaste soldaten som skrikande föll ihop.

Borzac rusade ut på gatan och sänkte bajonetten mot Bauhausofficeren. Mannen öppnade eld mot honom, men kulorna studsade mot Borzacs axelskydd. Ynkliga träffar som inte ens fick honom att tappa

FÖRVÄNDNINGSKAMMARE

I dessa isoleringsceller har Symmetriska Noder lagts in i väggarna. Noderna sänder ut en konstant ström av Mörk Symmetri som tär på offrets psyke och sammansmälter dess kropp med den Mörka Symmetrins energier. Detta tjänar två syften: att förvända oskyldiga offer och förbereda deras kroppar för att genomgå Metamorfos och bättre tjäna Algeroth i någon ny, vidrig skepnad. Förvändningskamrar hittas i utkanten av var Nekrokammare, fyllda med härjade offer i skilda stadier av vansinne och fördärv.

HJÄRNTÖMMARE

Dessa enorma och intrikata maskiner hittas bara i de största Atarakternas Nekrokammare, och påminner om väldiga röntgen– eller tomografutrustningar täckta av kablar, skärmar och styrsystem. Den verksamma delen består av en jättelik hjälm som helt omsluter offrets huvud och innehåller ett antal sylvassa sonder som pressas in genom offrets kranium och ned i hjärnan. Med hjälp av den Mörka Symmetrins kraft bränner dessa sonder sönder vissa delar av hjärnan och tillvaratar den kunskap som lagrats i dem. Kunskapen lagras omedelbart i en Kunskapskapsel som senare kan läggas in i en villig Kättares hjärna eller släppas ned i Hjärnpoolen. Så länge Hjärntömmaren fortsätter sitt arbete med offret växer den till hjälmen kopplade kapseln från en mindre samling celler till en tumör av en ärtas storlek.

Hjärntömningsprocessen är dessvärre skadlig för offret — synapser kortsluts och nervbanorna överbelastas.



ENDAST FÖR SL: En Hjärntömmare kan användas till att skilja ut färdighetstillval ur ett offers huvud, och när kunskapen tas förlorar offret den — permanent. Förlust av mer än 20 färdighetstillval gör offret till en babblande grönsak som bara duger till att genomgå Metamorfos och bli Legionär. Offret kan maximalt fråntas ett färdighetstillval per dag, och då måste Hjärntömmarens användare lyckas med färdighetsslaget för Bioteknologi. Misslyckas slaget har kartläggningen av hjärnan misslyckats, och maskinen kan inte användas till fler försök att skilja ut samma färdighet. Hjärntömning används för att komma över specialkunskaper som exempelvis planritningar över byggnader, namnen på samtliga anställda inom en viss korporationsmyndighet, etc. Behandla vart och ett av dessa exempel som ett färdighetstillval. Information som inhämtats på detta sätt kan läggas till Hjärnpoolen. Hjärntömning kan användas på kroppar som varit döda i upp till 24 timmar.

SYMMETRISKA MASUGNAR

Nekrokamrarna får sin belysning från de Symmetriska Masugnarnas helvetiska eldssken. Masugnarna är enorma avgrundseldar vars bränsle är den Mörka Symmetrin själv. Tekroner och deras tjänare står invid dem, iförda klumpiga skyddsdräkter som skydd mot den fruktansvärda hettan, och håller fram föremål de vill hetta upp i enorma tänger. Här och var sänker väldiga kranar ner föremål som är alltför tunga för en Tekron. Det som läggs i en Symmetrisk Masugn hettas inte bara upp otroligt snabbt, utan ingjuts också med den Mörka Symmetrins kraft. Flertalet Nekroteknologiska föremål har någon gång i produktionskedjan passerat genom en Symmetrisk Masugn.

Ett vapen som härdas i en Symmetrisk Masugn får sin Förvridningsfaktor höjd med +5. Närstridsvapen får sin skada höjd med +1, och skjutvapen får sitt EV höjt med +3 (max 9).

MARTORIER

Martorierna är den fruktansvärda smärtans och den ofattbara ondskans boning. De påminner om ofantliga fältsjukhus — men här används aldrig smärtstillande medel, och läkarna åsamkar patienterna nya och värre skador i stället för att lappa ihop och bota dem. Överallt syns Martörer i läderhuvor och förkläden hålla ned vrålande offer för att långsamt dra av ett hudparti med hjälp av skalpeller och tänger. Enorma Skarprättare gör tortyren till en konstform medan flinande Centurioner och Nekromutanter ser på som om det hela vore ett lustspel. Martorierna är fyllda med alla upptänkliga slags tortyrredskap — varav Auto-marteraren är det i särklass värsta.

AUTO-MARTERARE

Denna fruktansvärda maskin ser ut som ett mellanting av ett operationsbord, en tandläkarstol och ett skräck-kabinett. Sitsen är vanligtvis fläckad av blod, liksom de långa och kraftiga läderremmar som håller offret på plats. På långa teleskoparmar sitter en vidrig uppsättning av motorsågar, tänger, skalpeller, slaktarknivar och elektroder. Inom bekvämt räckhåll finns induktionsapparatur för elchocker, starka lampor att blända offer med och all upptänklig utrust-

ning man helst låter bli att tänka på. Auto-marteraren är det yppersta tortyrinstrument som står att finna — men endast i Citadell och Förintelsetempel.

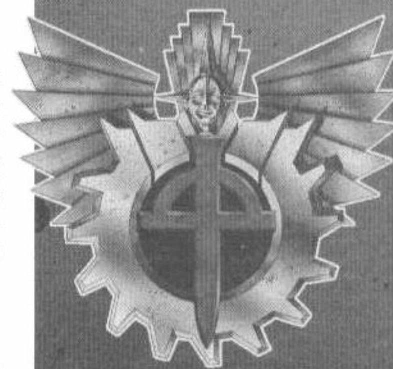
När ett offer spänns fast i Auto-marteraren bestämmer torteraren vilken smärtnivå som ska uppnås. Torteraren kan fritt välja nivå från 1 till 20, från lätt huvudvärk till själslig tortyr, och nivån läggs till torterarens FV i Martering när förhöret genomförs. Trots alla medi-sensorer och nödavbrottssystem i Auto-marteraren har den mänskliga kroppen dock dessvärre sina begränsningar. Vid slutet av varje försök till Martering måste offret slå 1T20 under smärtnivån, och misslyckas slaget dör offret av smärta.

BARACKER

Innanför Citadellets yttermur ligger barackerna, kompakta byggnader fyllda av stenhällar där Nekromutanter och Centurioner vilar och äter sina ohälsosamma mål. Avspärrade utrymmen tillhandahåller främmande miljöer där Ezoghouler och Razider kan uppehålla sig när de inte är i tjänst, liksom mer normalt möblerade kammare kan ta emot Citadellets mänskliga besökare. För Odöda Legionärer finns inga baracker, eftersom dessa aldrig vilar utan alltid står på vakt och bemannar Citadellets försvarsverk. I barackerna finns också Citadellets träningssalar, enorma utrymmen där den Mörka Legionens krigare finslipar sina färdigheter inför nästa strid.

FÖRSVARSVERK

Alla Citadell skyddas av sina otroligt tjocka murar och omgivande befästningar. Murarna är fyllda av stora kanontorn och pjäsvärn, och omges av minfält, rykande lavahål och avröjda områden som täcks in av hundratals maskingevärsnästen och bunkrar. Dessa försvarsverk löper vanligtvis flera kilometer ut från själva Citadellet, och på vissa platser — på Mars till exempel — är det ofta svårt att avgöra var de slutar och var befästningarna och skyttegravarna som bemannas av de anfallande styrkorna börjar.



farten. Borzac morrade nöjt när han begrov sin Snittare i mannens buk och vred om. Ångande inälvor landade med ett plask på marken. Med ett grymt leende lyfte Borzac den spetsade mannen. Runt honom ven kulor genom luften och soldater skrek. Borzac stod med sin Belzarach höjd över huvudet och såg på den sprittande mannen som blödande hängde där uppe. Borzac var nöjd. Det var bara i stridens gjädjerus han kunde glömma vad han en gång varit och att han nu helt och fullt hade blivit en Nekromutant.

FÖRINTELSETEMPEL

Förintelsetemplen är de baser för Algeroths Kultister som ligger i mänsklighetens städer. Templen kan vanligtvis hittas i övergivna fabrikskomplex eller långt under staden i hemliga utrymmen nere i kloakerna, men av och till händer det också att Kultister tar över ett helt våningsplan i en övergiven hyreskasern. Var templet är beläget är alltid en noga bevarad hemlighet. Ytterst få vet var det ligger, till och med bland dem som besökt det — Kultister som ännu inte har givits klartecken förs till templet iförda ögonbindlar. Tillfarterna till templen bevakas ständigt av Kultister och andra, vidrigare varelser.

Förintelsetemplen sköter i mångt och mycket samma funktioner som Citadellen. Vart och ett har ett Allra Heligaste där Algeroth dyrkas, och en uppsättning Nekrokammare (dock långt mindre än dem i Citadellen). I förintelsetemplen finns inga Hjärnpooler, Fabriksmaskiner eller Symmetriska Masugnar. Vanligen har man i templen bara utrustning nog för att lägga in Bioteknologiska Gåvor, och kanske någon förvändningskammare att sätta fångar i och Kättare som förbereds för implantat. Templen har också sovkammare för sina Ärkekättare, Makulatorer och andra, liksom en mindre barack för eventuella Centurioner och Nekromutanter. I anslutning till baracken finns en träningssal där Makulatorerna och övriga soldater kan finslipa sina färdigheter.

Templets Korruptor bor i en våning invid det Allra Heligaste. Samtliga tempel har dessutom i anslutning till baracken ett vapenrum där man förvarar vapen som skapats med hjälp av den Mörka Teknologin, redo att när som helst delas ut till Kättare som ska ut på uppdrag. I entrén till samtliga tempel finns också ett omklädningsrum fyllt med Kultistkläder där nykomlingar kan ta på sig sina masker och kåpor innan de ger sig in i själva templet.

STYRE. Liksom Citadellen styrs av Nefariter styrs templen av Korruptorer — det är faktiskt oftast en nyutnämnd Korruptors första plikt att ge sig iväg och helga ett nytt tempel. Som hjälp på vägen får Korruptorn med sig en del av hans eller hennes hittillsvarande tempels truppstyrka samt all annan materiell hjälp templet kan bistå med vad gäller maskiner etc. Denna process pågår konstant — eftersom Brödraskapet ofta upptäcker och förstör tempel måste nya hela tiden grundas så snabbt som möjligt.

Ett tempels bästa försvar är att hålla sin existens hemlig: inget av dem kan stå emot en attack från Brödraskapets trupper. Därför måste alltså så få som möjligt känna till var templet ligger. Flertalet Förintelsetempel har bara ett fåtal Nekromutanter och Centurioner och, om templet inte ligger i en större stad, kanske tio gånger det antalet Odöda Legionärer till skydd. I templet kan också finnas en Tekron som utbildar de lokala Teknomagerna, samt i flertalet åtminstone en Mörk Golem och dussinet Sakristaner. Om du behöver slumpa fram vilka som finns i ett tempel kan du använda tabellen nedan.

- 1 Korruptor
- 1T3 Själagisslare
- 1T6 Makulatorer
- 1T6 Kättare av femte graden eller högre
- 1T3 Centurioner
- 2T6 Nekromutanter
- [Totalt antal Nekromutanter och Centurioner] x 10 Odöda Legionärer (endast tempel på "landsbygden")
- 1 Mörk Golem
- 50% chans till en Tekron

Förintelsetemplen är själva spindeln i det nät av konspirationer som omger de Hemliga Kohorterna, Algeroths kättarkulter. Det är bara i dessa tempel som Mörka Gåvor kan utdelas, och det är också där ledarna för Kultens celler avlägger rapport till sin lokale Korruptor. Ibland får Korruptorn order om att starta en revolt i området, och när detta sker kan han eller hon stampa fram 1T100 Kättarceller — med 1T6+4 medlemmar vardera — förutom de trupper som finns inom templets väggar.



DEN MÖRKA TEKNOLOGIN

Algeroths underlydande bemästrar till fullo den Mörka Teknologin, en kuslig blandning av magi och teknologi som är i princip omöjlig att förstå för mänskliga forskare. I den Mörka Teknologin sammansmälts den Mörka Symmetrins fruktansvärda kraft med en vetenskap som är så avancerad att den är i det närmaste omöjlig att förstå. Med hjälp av denna hybrid framställer man fruktansvärt kraftfulla vapen, fordon och annan utrustning. Det är denna förvridna kunskap som Algeroth till stor del har att tacka för den prestige och det inflytande han har bland de övriga Apostlarna, för det är bara hans lärjungar som förstår den. De andra Apostlarna måste köpslå om själar eller kunskap för att få tillgång till den.

Den Mörka Teknologin kan delas in i tre huvudsakliga läror: Svartteknologi, Nekroteknologi och Bioteknologi.

SVARTTEKNOLOGI

Svartteknologin är den process som förvrider och besudlar existerande mänsklig utrustning till något mycket värre. Vapen och annan utrustning som erövrats från megakoroporationerna och Brödraskapet förvänds av den Mörka Legionens ingenjörer, Tekronerna — resultatet ser ut att ha smält och runnit ut, och mekanismer har förvridits till nya och märkliga former. Det är denna förvändningsprocess som ger föremålen de skarpa kanter som med lätthet kan kapa av en motståndares arm eller genomborra en stridsrustning — användaren kan helt enkelt tillfoga större skada och smärta med det förvridna vapnet än med originalet. Dessa vassa kanter gör att samtliga vapen från Svartteknologins vapensmedjor kan göra åtminstone 1T4+1 skada närstrid.

Trots föremålens misshandlade, smälta och missformade utseende skapar Svartteknologins utrustning med högre prestanda är många människotillverkade motsvarigheter. Det är i det närmaste omöjligt för en människa att använda sig av dessa förvridna skapelser utan att utsätta sin odödliga själ för fruktansvärda risker.

Svartteknologin används till att förse horderna av Legionärer och Nekromutanter med vapen och annan utrustning. Teknologin används också för att förvända såväl vapen som fordon, och resultatet blir ett föremål med högre prestanda än originalet. Svartteknologins stora nackdel är dock att dess skapelser ofta är mindre pålitliga än de mänskliga originalen. Svartteknologin används också ofta tillsammans med Bioteknologi, så att vapnen som därigenom skapas smälter samman med förvridna organismer som styr och förbättrar deras prestanda.

NEKROTEKNOLOGI

Nekroteknologi använder sig av dött organiskt material som animeras eller fylls med en styrande ande från någon underjord.

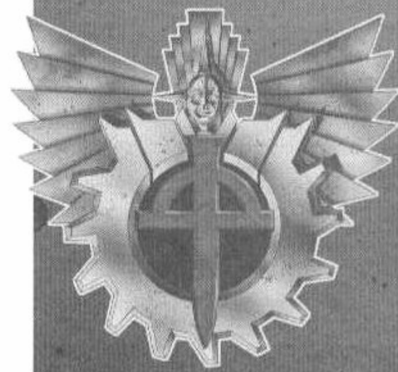
I vapen sprungna ur Nekroteknologin finns förvridna själar fångade, själar med demoniska naturer som sakta förvrider den som bär vapnet. Själarna har egna viljor och tar den energi de behöver från den Mörka Symmetrin, och det är också denna kusliga psykiska kraft som är upphovet till den märkliga aura som omger många av dessa vapen. Auran omvänder den som alltför länge bär vapnet eller föremålet till att följa Algeroths väg, och det är naturligtvis därför som Brödraskapet har gett order om att samtliga vapen som erövras från den Mörka Legionen omedelbart ska förstöras. Den som inte åtlyder instruktionen försätter sin odödliga själ i största fara.

BIOTEKNOLOGI

Bioteknologin baserar sig som namnet antyder på den levande organismen — med hjälp av embryon och levande varelser skapas nya livsformer och föremål. Bioteknologin kan med det enklaste genetiska material skapa de mest fruktansvärda och komplicerade varelser, till exempel Biojättar. Teknologin används också för att operera in Bioteknologiska Gåvor, men det mest fruktansvärda användningsområdet är att förvrida människor till Nekromutanter, Odöda Legionärer eller något ännu värre.

Tekroner utbildade i Bioteknologi arbetar ofta med något slags foster som ryckts ut ur sin naturliga miljö och placerats i en artificiell livmoder. Den senare är endast en del av en större organism — ofta någon jättelik Bioteknologisk produkt — som bara är ett redskap för Tekronerna, en själlös maskin vars enda uppgift är att skapa nytt liv och förvrida detta till nya groteska former. En sådan gigantisk bio-organism kan bestå av otaliga kamrar, alla av olika storlekar. Det vanligaste utförandet är den ofta förekommande Nekrokammaren, men Nekromakinan är också en sådan skapelse (fastän Nekromakinan sannerligen har en egen vilja).

ETT BIOTEKNOLOGISKT FÖREMÅL FÖDS. Inuti kammaren ansluts fostret till värdorganismen via ett invecklat system av organiska slangar och nervkopplingar. Fostrets DNA-kod raderas och manipuleras, och till slut står en ny varelse redo att ta



form. Tekronerna omprogrammerar då fostrets genkod i enlighet med sina herrars önskan; näringsämnen och proteiner tillförs och den nya livsformen går snabbt igenom ett antal utvecklingsformer. Till sist föds så den nya varelsen, ofta fullt vuxen och utvecklad — redo att kasta sig ut i strid mot Algeroths fiender. Varelsens brist på egna erfarenheter kan i viss utsträckning kompenseras med artificiella tillsatser till varelsens hjärna eller nervsystem. Med Bioteknologins hjälp kan Tekronerna skapa vad som helst, från detaljer i den personliga utrustningen, till Biojättar — enorma levande stridsmaskiner.

Tekronerna använder sig också av virus, muterade cancersvulster och encelliga organismer för att skapa de Bioteknologiska Gåvor som ges till Algeroths mänskliga lärjungar. Dessa Gåvor tillhör Bioteknologins mest avancerade produkter och är helt omöjliga för mänskliga forskare att ens förstå.

ABSORBERAD BIOTEKNOLOGI. Bioteknolgiska skapelser har ofta en tendens att smälta samman med sina ägare och skapa ett symbiotiskt förhållande. Detta är förmodligen förklaringen till Razidernas och Ezoghoulernas bisarra utväxter, som i själva verket är delar av deras imponerande vapenarsenal. Sådana Bioteknologiska skapelser delar såväl kroppsvätskor som nervsystem med värdkroppen, men de två är likafullt skilda väsen. Mänskliga forskare har funnit det omöjligt att skilja en Bioteknolgisk skapelse från dess värd utan att förstöra och döda båda.



VÄRDIGA MOTSTÅNDARE

Mazlo tog noggrant sikte med sin Voriche och sköt Imperialsoldaten rakt igenom huvudet. Bra skjutet, tänkte han. Algeroth vare lovad. Han vrålade åt sina Nekromutanter att följa honom och störtade vidare framåt. En Blood Beret snurrade runt och försökte få sin Intruder åt rätt håll, men Mazlo högg huvudet av honom med ett snabbt svep med sin Skalak. Blodet sprutade meterhögt upp ur soldatens hals och stänkte ned Centurionens uniform.

Vrålet från Belzarach-piporna fick det att ringa i Mazlos öron när hans grupp täckte honom. «Gav jag er order att täcka mig?» vrålade han, «Nej! Jag sa åt er att anfalla!»

Nekromutanterna hörde ilskan i hans röst och störtade fram genom ruinerna. Snart hade hela det söndersprängda bytorget förvandlats till en enda likstinkande dödsdans. Imperialsoldaterna kämpade med förtvivlans mod och försökte i närstriderna desperat klubba fienden med gevärskolvarna — men gevärskolvar var ingenting jämfört med Snittarbajonetterna som Mazlos krigare använde.

Snart föll tystnaden över torget, och Mazlo såg ut över de nedblodade Nekromutanterna. Blodsbaskrarna hade kämpat till siste man, trots att de redan vid stridens början varit hopplöst underlägsna till antalet. Det var bara vad han

Alla föremål skapade av den Mörka Teknologin förvrider den som på ett eller annat sätt kommer i kontakt med dem. Till och med den allra mest renhjärtade person utsätter sin själ för en dödlig risk om han eller hon frivilligt vidrör eller använder någon av dessa orena föremål under någon längre tid — hur lång tid förvridningen tar i anspråk beror på föremålets natur och användarens viljestyrka. När allt kommer kring är det dock inte tal om annat än att också den renaste själ kommer att falla för deras locktoner.

Det finns fyra stadier av Förvridning:

1 – TVIVEL. Offret blir villigt att lyssna till dem som tjänar de Mörka Apostlarna. Han eller hon förstår hur de menar och börjar så smått att hålla med. Till och med den mest hängivne krigare kan börja tvivla på det rätta i att strida mot den Mörka Legionen. Tvivlen kan ta sig många uttryck; offret kan helt enkelt intala sig att de Mörka Apostlarna är för mäktiga för att någonsin kunna besegras, eller börja tvivla på den egna sakens rättfärdighet. Det finns ju trots allt åtminstone två sätt att se på saken, och det är sällan ens fel att två träter... Oavsett vilken form dessa tvivel tar sig kommer de att utgöra ett litet hål, en spricka, i offrets själsliga rustning — en svaghet som det Stora Mörkrets lakejer kan utnyttja.

Tvivlet anses oftast som harmlöst, men folk omkring dig kommer naturligtvis att lägga märke till din ändrade attityd gentemot den Mörka Legionen. Förhoppningsvis är tecknen tydliga nog för att dina kamrater ska reagera och hjälpa dig — för ännu så länge går det att prata dig ur det hela.

2 – BESATTHET. På Förvridningens andra nivå börjar offret försjunka i tankar på Algeroths läror, och sömnen störs av återkommande drömmar och mardrömmar där han eller hon ger efter för sin förstörelselusta. Offret fascineras av de Mörka Apostlarnas läror och känner skam och oro över detta. Vänner kan lägga märke till att offret blir hemlighetsfullt och inåtvänt, eller utan förvarning uppslukas av dagdrömmar och är i det närmaste onåbart. Offret visar dessutom ett ohälsosamt intresse för Mörkret och dess läror.

Vid det här laget borde uppmärksamma vänner definitivt ha upptäckt att något har gått fel. Om de bryr sig om din mentala, själsliga och fysiska hälsa — om de med andra ord faktiskt är dina vänner — ser de till att ordna en träff med någon pålitlig medlem av Brödraskapet. Genast. Det är fortfarande möjligt att rädda din stackars själ.

3 – FÖRVRIDEN. Nu har offret börjat trivas med sina drömmar och tankar, och försöker lära sig mer om den mörka sidan och Förintelsens läror — offret söker helt enkelt aktivt efter kunskap om de Mörka Apostlarna. Offret kan mycket väl skämmas över detta, men vältrar sig också i denna sin skam — han eller hon känner sig frigjord från den konventionella moralens bojor. Det kan fortfarande gå att rädda den förvände stackaren, men det kommer att bli svårt. Offret kanske fortfarande känner smärre tvivel inför det han eller hon sysslar med, men det är också allt. Offret är på god väg att bli en fullfjädrad Kättare.

Du står vid avgrundens rand och är så indoktrinerad att du inte lyssnar till varningar angående din mentala hälsa — du slår dem åt sidan som lättledda före detta vänners tomma pladder. Nu måste tvång till för att rädda dig.

4 – FÖRBANNAD. När processen hunnit så här långt avskriver Brödraskapet offrets själ som nästan oåterkallerligen förlorad. Offret har förlorat förståndet och är nu mer än villigt att konvertera till de Mörka Apostlarnas läror. Algeroths lärjungar skulle förstås inte hålla med om det där med «förlorat förståndet».

Offret går vid första bästa tillfälle med i en Kult där han eller hon blir en villig och aktiv deltagare. Han eller hon lever upp i Mörkret och ser alla som inte underkastar sig detta som dårar.

FÖRVRIDNINGENS GÅNG

Alla föremål som tillverkats med den Mörka Teknologins hjälp har en Förvridningsfaktor, och om du bär med dig ett sådant föremål måste du varje dag slå på Motståndstabellen med din PSY mot Förvridningsfaktorn. Att du ständigt bär med dig föremålet kan bero på att du är fäst vid det och vägrar släppa det ifrån dig,. En kula kan ligga kvar i kroppen på dig, men det kan också bero på något särskilt skäl som anges i beskrivningen av föremålet.

Misslyckas du med slaget fortsätter du till nästa Förvridningsnivå. Kättare och andra som tjänar Apostlarna behöver naturligtvis inte slå dessa slag eftersom de redan är alldeles tillräckligt förvridna.

Förvridning är inte något statiskt tillstånd, utan en ständigt pågående process. När någon nått Förvridningens första stadium måste han eller hon varje månad slå under sin PSY för att inte fortsätta till nästa stadium. (OBS: detta gäller om personen gör sig av med ett eventuellt föremål; behåller han det skall han slå varje dag!) Det är sällsynt att folk aktivt söker hjälp under denna process, eftersom de är alltför rädda för Inkvisitionen för att våga erkänna sig ha kätterska tankar. Detta är naturligtvis högst olyckligt, för det enda sättet att motverka Förvridningsprocessen är att göra avbön.

ATT GÖRA AVBÖN

Offret kan när som helst innan dess Förvridningsprocessen nått det fjärde stadiet avprogrammeras av vänner eller andra medkännande personer. Denna process kallas att göra avbön, och kan bara genomföras av en skicklig Inkvisitor, utbildad rådgivare eller riktigt nära vän.

Vid slutet av var veckas «avprogrammering» slår offret ett PSY-slag, minus dubbla det stadium av Förvridning han eller hon nu befinner sig på. Lyckas slaget minskas personens Förvridningsstadium med ett, men om det misslyckas höjs det lika mycket — behandlingen kan alltså sätta sista spiken i offrets mentala kista så att han eller hon är räddningslöst

förlorad. Det bör också påpekas att få Inkvisitorer skulle göra sig omaket att hjälpa någon om det inte fanns ytterst goda skäl till detta. Det är ju trots allt så, att den som är svag nog att förfalla till Kätteri kan göra det igen när Inkvisitorn inte längre finns i närheten, och de flesta anser att det inte är värt att riskera detta.

Formlerna Exorcera Onda Tankar och Exorcera Mörka Influenser ur Exorcismens Konst (se *Brödraskapet*, sidorna 33-34) och Formeln Utdrivning ur Förändringens Konst (se *Grundreglerna*, sidan 171) kan också rena offret från Förvridning.

EXEMPEL: *Konrad har av sina kamrater räddats ur ett Förintelsetempels Martorium, där han med hjälp av tortyr och exponering för den Mörka Symmetrin förbereddes till att bli Kultist, men lyckligtvis kom räddningen i tid. Konrad befinner sig visserligen i Förvridningens tredje stadium, på gränsen till att vara räddningslöst förlorad, men kan fortfarande räddas. Trots Konrads galna babbel och försök att övertyga kamraterna om att Algeroth är universums sanne härskare släpar de iväg honom till en isoleringscell där de inleder den långa och plågsamma processen för att få honom att bli sitt gamla jag.*

Vid slutet av den första veckan slår Konrad ett PSY-slag. Hans PSY är 16, men eftersom han hunnit till det tredje stadiet av Förvridning måste han dra det dubbla från sin PSY. 16 minus 6 är 10, så det är vad Konrad måste lyckas slå för att ta sitt första steg till räddningen. Konrad slår 10 — på gränsen till det misslyckande som skulle ha inneburit att han varit räddningslöst förlorad. Men eftersom slaget lyckades, tillfrisknar han något och är nu i Förvridningens andra stadium — han har inlett sin avbön. Hans vänner skakar sina huvuden och fortsätter behandlingen. När ytterligare en vecka kommit till sitt slut slår Konrad ännu ett slag, nu med –4 eftersom han är på andra stadiet, och får denna gång resultatet 5. Vid tredje veckans slut slår han återigen sin PSY minus sitt dubblade stadium av Förvridning (16–2, alltså: han måste slå 14). Processen fortsätter på detta sätt till dess Konrad antingen räddats eller gått oåterkalleligen förlorad till Mörkret.



hade förväntat sig av dem. Han höjde sin Skalak i en hälsning till de döda. De hade varit värdiga motståndare, och det var verkligen synd att deras kroppar bara kunde användas till att framställa Odöda Legionärer. De skulle ha blivit formidabla Nekromutanter.

FÖREMÅL

Den som uppnått en viss förståelse av den Mörka Teknologin kan utforma och skapa sina egna föremål. Lärlingar kan bara designa de allra enklaste av skapelser, medan mästare kan producera nästan vad som helst — om det fungerar är dock en annan sak (se avsnittet «Nya Färdigheter» för närmare upplysningar).

Spelaren och SL bör följa proceduren nedan för att skapa ett föremål:

1. LÄMNA IN DESIGNFÖRSLAG. Spelaren lämnar ett så komplett designförslag som möjligt till SL. Förslaget bör ta upp samtliga detaljer på vapnet som ska skapas eller redogöra för en Bioteknologisk Gåvas alla krafter och medföljande Stigman. En lärling är kapabel endast till simplare «produkter» — som en modifikation en redan existerande produkt eller Gåva — medan en mästare kan skapa i princip vad som helst inom rimliga gränser.

2. HMMM... SL bestämmer huruvida föremålet passar in i kampanjen. Skulle skapelsen vara så otroligt vidrig att den fullständigt förskjuter balansen i kampanjen är det bara att avslå den. Berätta det dock absolut inte för spelaren — låt i stället det maktgalna kräket gå igenom hela forskningsprocessen och på egen hand upptäcka att det är omöjligt.

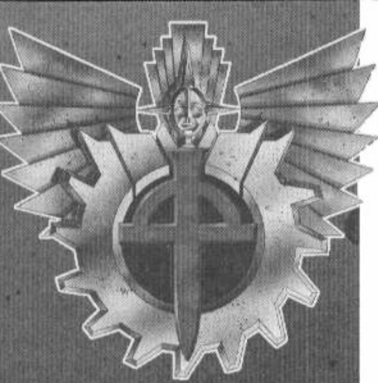
3. ANGE SVÅRIGHETSGRAD. Om SL beslutar sig för att föremålet är möjligt att producera ger han eller hon det en svårighetsgrad (SG): lätt (1-6), svår (7-15) eller mycket svår (16+). Modifikation av redan existerande föremål och varelser är ett typiskt «lätt» projekt, design av helt nya produkter är «svårt» och skapandet av nya och ytterst komplicerade maskiner, organismer eller föremål är «mycket svårt».

4. ANGE PROJEKTETS TIDSRAM. Nästa steg för SL är att ange en tidsram mellan en och tjugo dagar för projektet (ofta ganska lika SG). Tidsramen kan alltså löpa från en dag för väldigt enkla uppgifter (som att modifiera ett redan existerande vapen) till tjugo dagar för komplicerade uppgifter (som att designa ett nytt Nekrokammarsystem som ska massproducera en ny och komplicerad organism). Föremålets Förvridningsfaktor kan också fastställas, men det är mest en fråga om tycke och smak. Jämför föremålet med något av de redan existerande i denna bok för att få ett hum om en lämplig faktor. När SG och tidsramen har fastställts ligger projektet återigen i spelarens händer.

5. TÄNK PÅ SAKEN. Med SG och tidsramen i bakhuvudet måste spelaren nu bestämma sig för om han eller hon ska gå vidare med projektet. Går spelaren vidare befinner han eller hon sig nu i design- och utvecklingsfasen. Rollpersonen måste forska, diskutera projektets detaljer med den stab av Tekroner och Teknomager där spelaren ingår för att sedan besluta i stort som smått — «så här ska det gå till.»

6. DESIGN OCH UTVECKLING. Spelaren måste varje dag slå ett forskningsslag för att komma någon vart med utvecklingen av sitt föremål — slå på Motståndstabellen med FV i passande färdighet mot SG. Slå även om tabellen visar ett «automatiskt» resultat.

Rollpersonen måste under hela tidsramen arbeta OAVBRUTET för att lyckas med sin design — man kan inte jobba i två dagar, ge sig ut på två dagars äventyr och sedan återvända till labbet. All erforderlig tid måste ägnas åt forskning, sedan slår man — gör man inte det har man bara slösat bort sin tid. När man klarat av designfasen kan man lägga projektet åt sidan



och ge sig ut på äventyr för att sedan återvända och fortsätta där man slutade.

Man måste alltså fortsätta sitt utvecklingsarbete tills man klarat lika många forskningsslag som antalet dagar i tidsramen. Ett misslyckat slag innebär att dagens arbete gått om intet, men det är också allt. Ett perfekt slag (det omodifierade resultatet «1») innebär att man tjänat in 1T3 veckors arbete. Fummel (det omodifierade resultatet «20») innebär att man måste börja om från början. Fummel i ett projekts inledningsfas, eller två på varandra följande fummelslag, innebär att projektet är för komplicerat för att man ska kunna ro det iland. Det är bara att bita i det sura äpplet och ge upp. Det står dessutom SL helt fritt att lägga de negativa modifikationer på färdighetsslagen han eller hon anser motsvarar arbetets svårighetsgrad.

När spelaren slagit alla kontrollslag avslöjar SL för honom eller henne huruvida föremålet kan tillverkas eller ej. Är svaret ja fortsätter spelaren naturligtvis till nästa steg. Är svaret nej får spelaren bita ihop eller brista ut i tårar — allt slit var hur som helst förgäves.

7. BYGG PROTOTYP. När designen väl godkänts kan man bygga sin prototyp, vilket tar lika många dagar som tidsramen. När perioden nått sitt slut slår spelaren två gånger för passande färdighet inom den Mörka Teknologin, och om något av slagen lyckas står den stolte rollpersonen med en färdig prototyp. Skulle båda slagen däremot misslyckas tvingas en muttrande rollperson att försöka bygga en ny prototyp, och om någondera slaget resulterade i fummel tvingas en bitter rollperson konstatera att produktens design visade sig ha så stora brister att projektet aldrig kommer att kunna genomföras, utan måste börja om från början.

8. MASSPRODUKTION. När rollpersonen väl byggt en fungerande prototyp kan han eller hon börja omstrukturera fabrikerna inför den nya tillverkningen (om produkten är sådan så att den kan massproduceras). Omstruktureringen tar 1T3+3 x (tidsramen) i dagar — sedan står fabrikerna redo att spotta ur sig den nya produkten. Det står dock SL helt fritt att nu avslöja för spelaren att produkten ifråga är en «hantverksprodukt», och att samtliga exemplar måste tillverkas för hand. I så fall tar det varje arbetare lika lång tid att tillverka ett färdigt exemplar som det en gång tog rollpersonen att få fram prototypen. «Arbetaren» måste ha lika högt FV i den aktuella färdigheten som föremålet har i SG. En tröst i sammanhanget kan då kanske vara att de flesta kraftfulla förmål är just hantverksprodukter.

9. FRAMÅT! När en produkt så äntligen massproduceras spottas ett exemplar fram var (SG x SG) minut — stora, invecklade och kraftfulla föremål tar alltså fortfarande lång tid att producera. Enklare saker, som eldhandvapen, lämnar det löpande bandet på jämförelsevis kort tid. Det står SL helt fritt att ändra någon av de faktorer som styr produktionstiden. Anser SL att en produkt är lätt att massproducera kan kanske ett nytt exemplar lämna bandet varje sekund — något som sannerligen vore önskvärt vad gäller ammunition och liknande produkter. Naturligtvis kan SL också förlänga produktionstiden om han eller hon tycker att den är för kort.

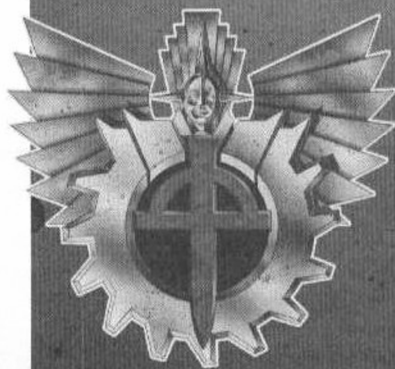
ATT TA HJÄLP AV HJÄRNPOOLEN

Hjärnpoolen är förmodligen såväl den Mörka Teknologins främsta produkt och dess främsta hjälpmedel, eftersom den på ett lysande sätt förbättrar Tekronernas förmågor och till och med kan förse dem med fungerande prototyper. Spelare som låter sina Tekroner ta hjälp av en Hjärnpool får slå en gång i timmen i stället för en gång per dag, och kan en prototyp konstrueras gör Hjärnpoolen detta — automatiskt och omedelbart — åt Tekronen. Eftersom Hjärnpoolerna är kopplade direkt till Citadellens fabrikssystem kan de också omstrukturera fabrikerna till maximal produktivitet (ändra dagar till timmar) och minska den tid det tar att massproducera ett föremål (dela med tio). Även Tekroner som på egen hand designat ett föremål kan mata in all information om föremålet i en Hjärnpool som sedan optimerar Citadellets fabriksproduktion.

EXEMPEL. *Tekronen Lazurash (FV 18 i samtliga färdigheter inom Mörk Teknologi) ger SL sitt designförslag på en förbättrad Kratach med 10% längre räckvidd och något förbättrad skadeverkan. SL bestämmer att det är en lätt uppgift — att förbättra ett redan existerande vapen är inte komplicerat — men med tanke på att vapnet funnits i tjänst en längre tid måste det finnas något skäl till att det inte redan har förbättrats. SL fastställer svårighetsgraden till 4 och projektetets tidsram till 15.*

Lazurash kopplar sig till en Hjärnpool och tar en titt på Motståndstabellen. Hans FV i Svartteknologi (18) mot SG (4) innebär visserligen att han automatiskt lyckas med slagen, men eftersom perfekta slag och fummel har betydelse för händelseförloppet måste han ändå rulla tärningarna. Se där, efter 10 försök hånler «20» mot honom, och han måste börja om från början. Den här gången går det bättre, och efter 15 slag är han färdig med designen. Total tid för design blev alltså 25 timmar. Hjärnpoolen färdigställer omedelbart prototypen som blänkande stiger upp ur Nekroplasman. Med hjälp av Hjärnpoolen tar det Lazurash 1T3+3 x 15 timmar att omstrukturera fabriken, och därefter tar det cirka en och en halv minut (96 sekunder) att med hjälp av massproduktion få fram varje ny Kratach.

Utan Hjärnpoolens hjälp skulle Lazurash ha tagit 25 dagar på sig för att designa sitt förbättrade vapen. Det skulle ha tagit honom 15 dagar att skapa prototypen, 1T3+3 x 15 dagar att omstrukturera fabriken — som sedan skulle ha spottat ur sig en förbättrad Kratach var sextonde minut.



VAPEN

Vapnen som används av den Mörka Legionens horder är förvridna vidrigheter skapade med hjälp av den fruktansvärda Svartteknologin, den oheliga Nekroteknologin eller den hädiska Bioteknologin — eller någon kombination av de tre vetenskaperna. Alla vapen som används av Algeroths legioner har det följande gemensamt:

- Vapnen förvänder normala människor som bär dem med eller på sig under någon längre tid. Ju kraftigare vapnet är, desto snabbare förvänder det bäraren, och ju längre det bärs, desto kraftigare blir effekten. Användaren måste vid första frivilliga beröringen och därefter var tjugofjärde timma slå på Motståndstabellen med sin PSY mot vapnets Förvridningsfaktor. Misslyckande innebär att man flyttas ned till nästa stadium av Förvridning. (Blir man bara träffad av ett vapen, utan att någon del av det stannat kvar i kroppen, behöver man inte slå.)
- Många vapen bär den Mörka Teknologins «varumärke» — den kusliga blandning där en omisskännligt mänsklig design bättrats på med teknoorganiska delar — och det är ett ögonblicks verk att känna igen dem. Vissa vapen ser dock nästan exakt ut som de mänskliga originalen, av en uppenbar anledning — deras ondskefulla aura uppfattas direkt av den som vidrör föremålet, och då kan det vara för sent. Många oförsiktiga själar har för evigt Förvridits av dessa ondskefulla föremål.
- Alla vapenprodukter som härstammar från den Mörka Teknologin (utom närstridsvapnen) kan, om inte annat anges, laddas med de olika sorters ammunition som beskrivs nedan.

ELDHANDVAPEN



V	L	MAG	FUNK	RÄCKV	STR	OT	EV	SKADA
5	70	40	A	300/450	17	1	2	1T6+1

KRATACH

Kratach är ett skrymmande vapen med ett böjt, underliggande magasin. Det är vad som skulle kunna kallas «standardvapnet» inom den Mörka Legionen, och syns i samtliga Apostlars Legionärkohorter. Vapnet har inga särskilda funktioner sprungna ur den Mörka Teknologin, men däremot förmågan att avfyra en mängd olika sorters ammunition utan att behöva modifieras.

FÖRVRIDNINGSFAKTOR: 5

VORICHE

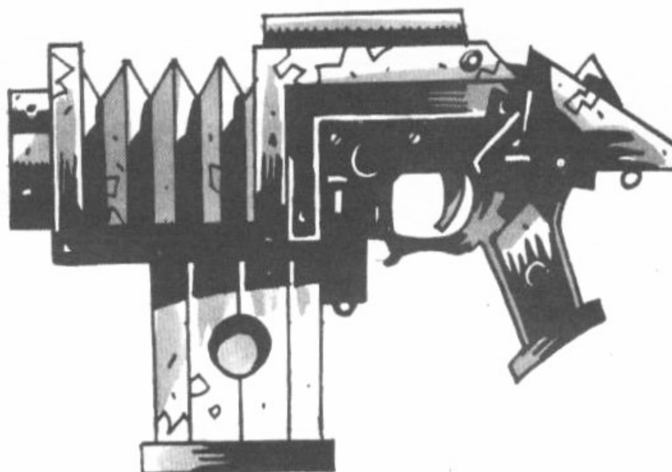
Denna stora pistol bygger på Capitols Bolter, men har av Svartteknologin modifierats till större anslagskraft och längre räckvidd. Vapnets främsta kännetecken är dess klarröda mynningsflamma vid eldgivning. Vapnet bärs vanligen som sidovapen av Centurioner, men används också i kombination med ett eggvapen av närstridstrupper.

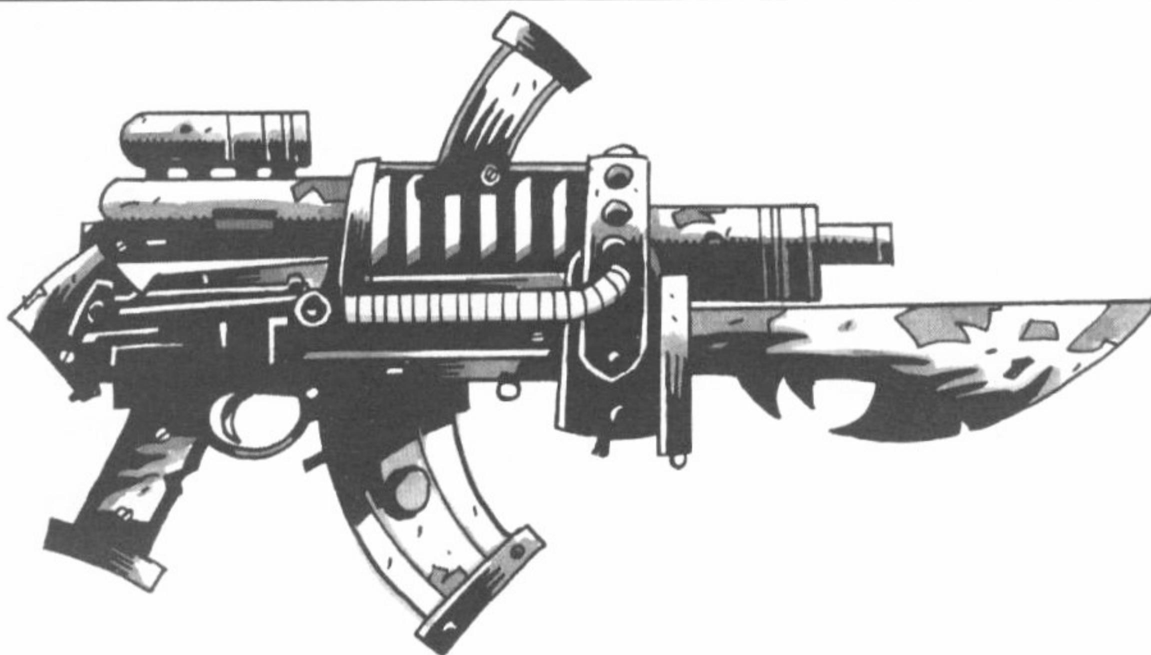
FÖRVRIDNINGSFAKTOR: 6

V	L	MAG	FUNK
2,5	40	18	A

RÄCKV	STR	OT	EV
40/60	15	1	1

SKADA
1T6+1





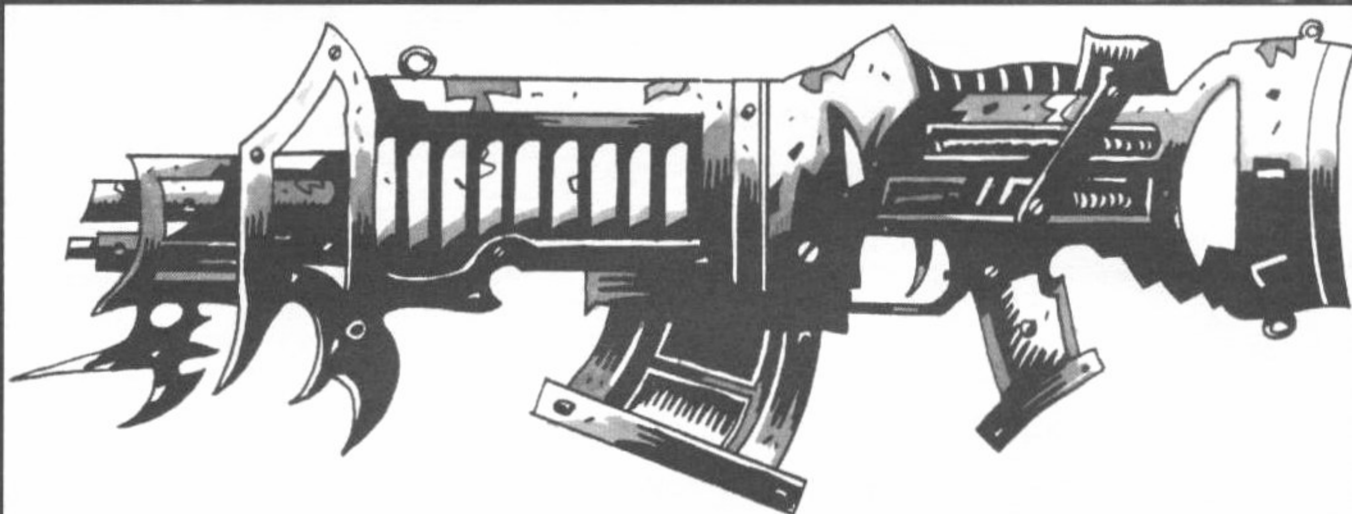
BELZARACH

Detta är Nekromutanternas favoritvapen. Belzarach bygger på Capitols automatkarbin M50 som förvridits med hjälp av Svartteknologi. Vapnets magasinfäste har gjorts om för att underlätta magasinsbyte, och det kan avfyra samtliga ammunitionstyper som anges nedan. Användaren ges vanligtvis en uppsättning olika magasin för att snabbt kunna byta ammunitionstyp. Vapnet ges vanligen inte till Odöda Legionärer eftersom de saknar såväl fysisk som mental rörlighet för att byta ammunitionstyper. I stället för att utrustas med en granatkastartillsats levereras vapnet vanligen med den fruktade Snittar-bajonetten.

FÖRVRIDNINGSFAKTOR: 4

V	L	MAG	FUNK	RÄCKV	STR	OT	EV	SKADA
7	100	30	A	300/450	30	1	1	1T6+3





NAZGAROTH (ALGEROTHS NÄVE)

Detta är en extremt tung kulspruta som bygger på Capitols M606. Vapnet avfyrar enormt grovkalibrig ammunition med en hastighet om tre skott per sekund, men till skillnad från flertalet av den Mörka Teknologins vapen kan den inte avfyra flera sorters ammunition. Nazgaroth-ammunitionen specialtillverkas och används alltså endast av detta vapen. Kulorna graveras med individuella Mörka Runor och slår igenom flertalet rustningar som om de hade varit rispapper — de kan till och med skada stridsvagnar. Dessa fruktansvärda vapen är dock lyckligtvis — ur mänskligt perspektiv sett — sällsynta. De exemplar som finns syns vanligen i händerna på Razider och Nefariter, men de kan också monteras på fordon.

Varje Nazgaroth framställs individuellt, och därför är ingen den andra lik — förutom i att samtliga är gigantiska med långa och grova pipor och jättelika magasin. De flesta har benstöd, och samtliga har modifierats så att de är översållade med rakbladsvassa spikar som gör 1T6+1 skada i närstrid.

FÖRVRIDNINGSFAKTOR: 9

V	L	SAL	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKADA
42	160	400	A	1000	40	2	2	1T6+4



SEMAIS LIE

Detta fruktansvärda vapen ges nästan enbart till Pretorian Stalkers, men några Nefariter föredrar det också. Få andra varelser har dock styrkan som krävs för att bära det. Vapnet kan avlossa en storm av grovkalibrig ammunition och är även utrustat med en 80 cm lång bajonett att spetsa fiender på. Semais Lie levereras oftast kombinerad med ett understödsvapen, och då antingen Hindenburgbrännare eller Likkastare. Ett av de mest dödsbringande vapnen i hela den Mörka Legionens arsenal.

FÖRVRIDNINGSFAKTOR: 16

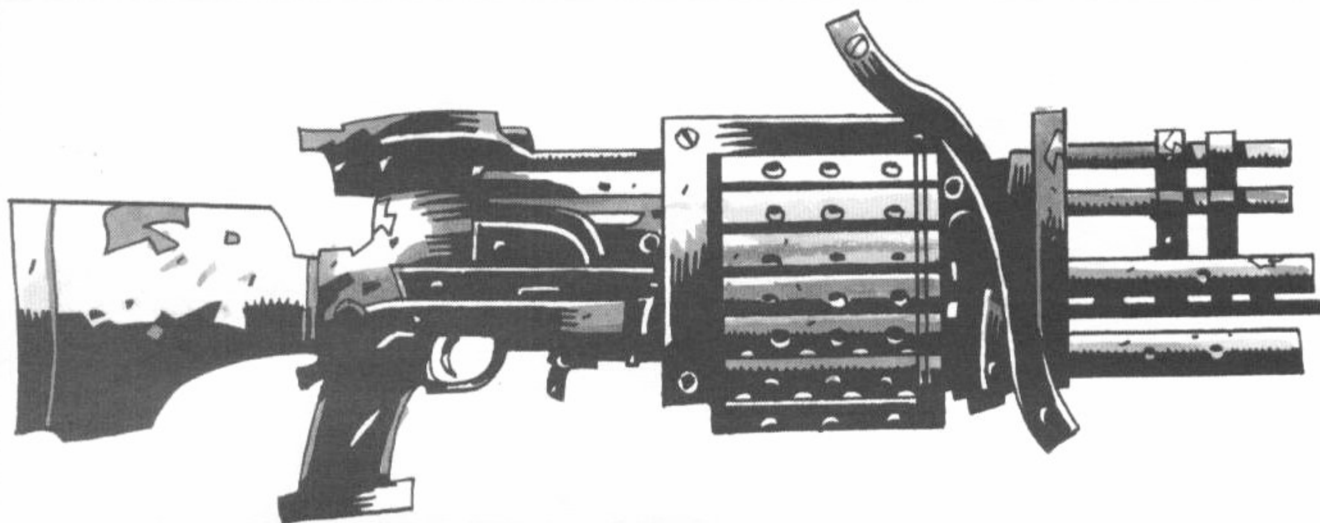
V	L	SAL	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKADA
35	150	1000	A	750	45	2	3	1T10+6

HINDENBURGBRÄNNARE

V	L	MAG	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKADA
—	—	10	M	35/53	45	2	5	1T10+25

LIKKASTARE

V	L	MAG	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	#TO	SR	SKADA
—	—	9	M	60/90	45	3	2	1T6	2	1T6+3



ASHNAGAROTH (TJUTARE)

Detta är standardvapnet för understöd på gruppnivå inom Algeroths Legioner. Det är i grunden en modifierad tung kulspruta (vanligtvis Imperials Charger) med benstöd, längre räckvidd och högre eldhastighet. Under pipan sitter den jättelika snurrande ammunitionstrumma, som med sina många skåror under eldgivning frambringar det tjutande ljudet.

FÖRVRIDNINGSFAKTOR: 5

V	L	SAL	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKADA
9	110	500	A	900	30	2	2	1T6+4

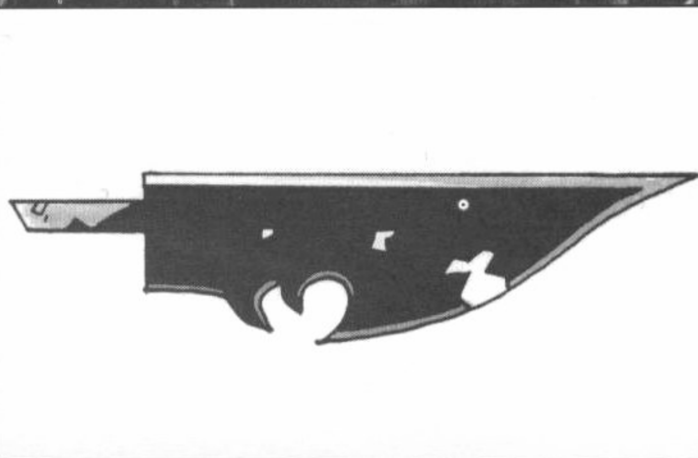
NÄRSTRIDSVAPEN

SNITTARE

Detta är Imperial Special Forces namn på den bajonett som sitter på Nekromutanternas vapen. Snittaren smids i de svarta smedjorna, härdas i människoblod, och är så stor att den mer liknar ett svärd än en bajonett — med den kan man sprätta en människa som man med en kniv sprättar en fiskbuk. I likhet med en Skalak förlorar en Snittare aldrig skärpan.

FÖRVRIDNINGSFAKTOR: +2

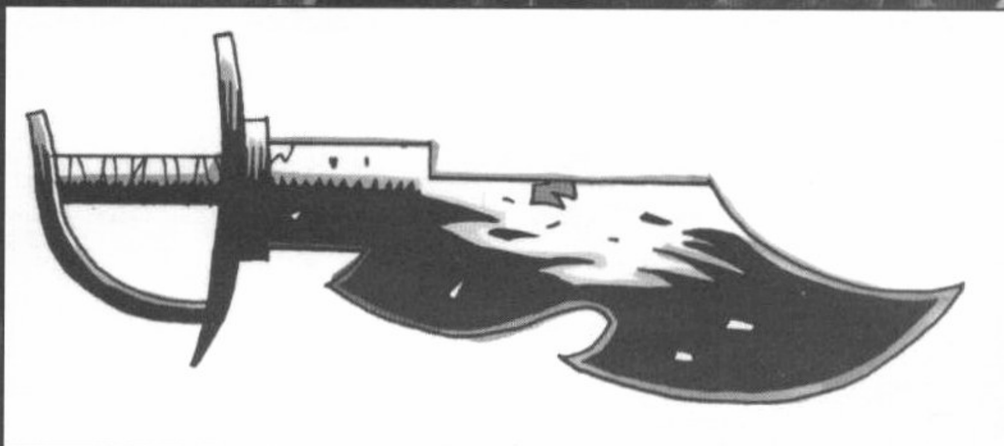
VIKT:	2
LÄNGD:	50
STY:	10
SKADA (1H):	—
SKADA (2H):	1T6+1



SKALAK

Imperialsoldaterna kallar dessa enorma svärd för «Skallkrossaren», och det är ett passande namn. Svärden ges under ceremoniella former till Centurioner i samband med deras Metamorfos. Skalaksvärden smids för hand av särskilt utbildade Teknomager och är så vasseggade att de kan skära igenom stål. De förlorar aldrig sin skärpa och bärs aldrig i skida.

Under Skalakritualen inför Algerothstatyn i ett Citadells eller Förintelsetempels Allra Heligaste måste den nyskapade Centurionen skära sig själv med klingan, låta blodet rinna längs blodskåran i svärdets mitt och sedan ränna vapnet igenom ett skrikande ritualoffer. En Centurion vidrör aldrig en annans svärd, och att förlora sin Skalak anses vara den största skam en Centurion kan drabbas av. Centurionen måste antingen återta svärdet — eller dö.



FÖRVRIDNINGSFAKTOR: 18

VIKT:	2
LÄNGD:	100
STY:	10
SKADA (1H):	1T6
SKADA (2H):	1T6+2

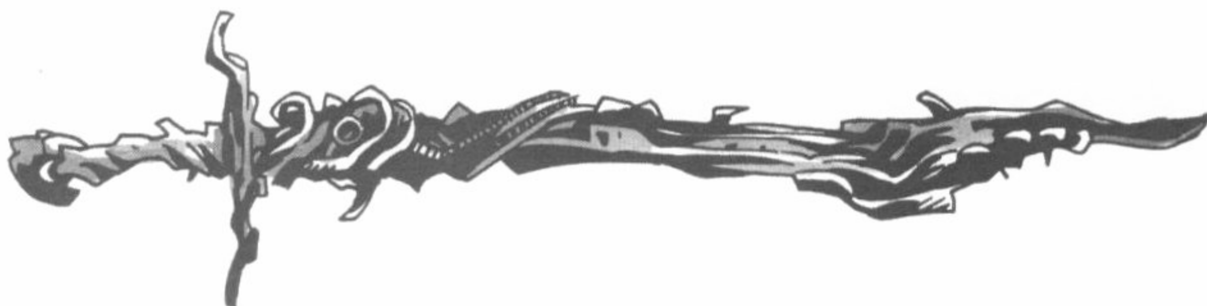
KEDJEBAJONETTER

Dessa fruktansvärda vapen sitter ofta monterade på den Mörka Legionens eldhandvapen, och fastän de ser ut som jättelika motorsågar med snurrande och sylvassa tänder är de faktiskt Bioteknologiska produkter. Tänderna tillverkas av härdat ben, och «kedjan» som piskar runt med ett infernaliskt tjut som av ett brännmärkt spädbarn är någon märklig varelses pulserande muskler. Varelsen ifråga smälter samman med vapnet det fästs på.

FÖRVRIDNINGSFAKTOR: +8

VIKT:	2,2
LÄNGD:	55
STY:	10
SKADA (1H):	—
SKADA (2H):	2T4+1



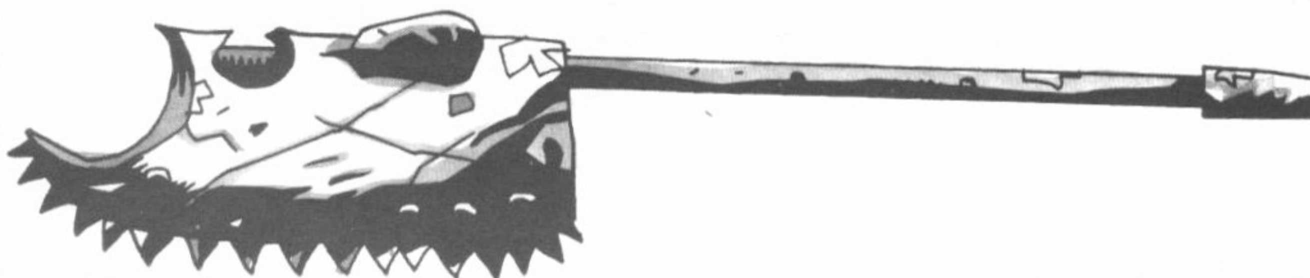


ASHREKETH (VRÅLANDE KLINGOR)

Dessa vidriga vapen är utmärkande för Algeroths elittränade närstridsförband. Vapnen har skapats med Nekroteknologins hjälp, vanligtvis ur långa benbitar som innan de ristats fulla med dödliga runor har härdats och svärtats i Algeroths Symmetriska Masugnar. I varje klinga sitter en fängslad själ som med sina tjut och stönanden injagar skräck i fienden. Runorna ger vapnen kraft att tränga igenom de flesta slags rustningar och tillfoga fruktansvärda skador när de väl borrat sig in i offrets kropp. Vrålande klingor finns i alla upptänkliga former: de kan se ut som svärd, yxor och till och med som piskor med inflätade eggar. Svärden är dock vanligast.

FÖRVRIDNINGSFAKTOR: 14

	Svärd	Yxa	Dolk	Piska
VIKT:	2	2,5	0,5	1,5
LÄNGD:	100	115	25	215
STY:	10	16	5	7
SKADA (1H):	1T6	1T6	1T4	1T6
SKADA (2H):	1T6+1	1T6+3	—	—



AZOGAR

Detta vapen liknar en sågklinga i änden på en pik. När sågklingan sätts i rörelse skakar vapnet så enormt att bara otroligt starka varelser som Nefariter eller Razider kan använda det. Den virvlande och sågtandade klingan mal sig lika lätt igenom kött som rustningsplåt. Få varelser kan stå emot en anstormande krigare med en Azogar.

FÖRVRIDNINGSFAKTOR: 15

VIKT:	12
LÄNGD:	200
STY:	25*
SKADA (1H):	—
SKADA (2H):	1T10+1

NEKROBIONISK KLO

Klon påminner om en jättelik stridshandske av muskler och ben som ympar sig fast på mottagarens hand. Användaren kan göra 1T10 skada genom att krossa sitt offer med klons skruvstädsgrepp. Användaren får dessutom 1 extra KP i den arm som klon ympar sig fast på.

FÖRVRIDNINGSFAKTOR: 5



SJÄLALIAR

Dessa ceremoniella mordredskap används enbart av Själagisslare, och som namnet antyder ser de ut som enorma liar med bladen fyllda av dödsrunor. Klingan är rakbladsvass och sitter fäst på en stång i teleskoputförande, och som med ett snabbt handgrepp kan kortas till ett svärdsfästes längd eller förlängas till att bli långt som ett spjut. Vapnet kan även plockas isär för att tjäna som blåsrör för giftpilar, eller till och med för att monteras ihop som två delar sammanlänkade med en kedja. I det senare fallet kan vapnet lätt användas till att strypa en motståndare eller snärja ett närstridsvapen. Det tar en Själagisslare en handling att göra om sin Själalie till ett annat utförande.

Själalien har fått sitt namn just tack vare det faktum att den verkligen tar offrets själ när den dödar. Den som skadas av en Själalie förlorar 1T6 PSY, och om offrets PSY sänks till, eller under, noll har offrets själ gått förlorad (brukar vanligtvis kallas «död»). Offer som överlever striden återfår PSY på vanligt sätt. När Själalien dödar sitt offer slukar den automatiskt dess själ vilket innebär att offret inte kan återuppväckas.

FÖRVRIDNINGSFAKTOR: 18

STÅNGVAPEN. Detta är vapnets standardutförande, då det ser ut som en jättelik lie. I denna form kan vapnet endast användas som tvåhandsvapen.

VIKT:	4
LÄNGD:	200
STY:	10*
Skada (2H):	1T8+1

KÄPP, SKÄRA OCH KEDJA. Här har Själalien monterats ihop som en 25 cm lång käpp som med en 100 cm lång kedja länkas ihop med lien. Vapnet kan användas till att snärja motståndarens vapen eller för att strypa ett offer bakifrån. I det förstnämnda fallet slår du först för att träffa med vapnet, sedan slår du och motståndaren 1T20 och lägger er STY till resultatet. Om ditt sammanlagda resultat är det högsta lyckas du slita vapnet ur motståndarens hand. För att strypa motståndaren måste du lyckas med ditt anfallsslag för att sno kedjan runt offrets hals och därefter tillfoga hans eller hennes huvud 1T4 skadepoäng per SR. Flertalet rustningar saknar skydd mot denna typ av strypskador.

VIKT:	4
LÄNGD:	150
STY:	10*
Skada (2H):	1T4+1

SVÄRD. I detta utförande — det optimala för enhandsbruk på små ytor — har handtaget kortats och flyttats så att vapnet liknar en kort kroksabel.

VIKT:	4
LÄNGD:	100
STY:	10
Skada (1H):	1T6+1
Skada (2H):	1T6+2

KASTKNIV. Liebladet har här tagits loss för att tjäna som kastkniv. Detta är oftast en nödlösning, eftersom användaren därefter bara kan använda sig av Själalien som påk.

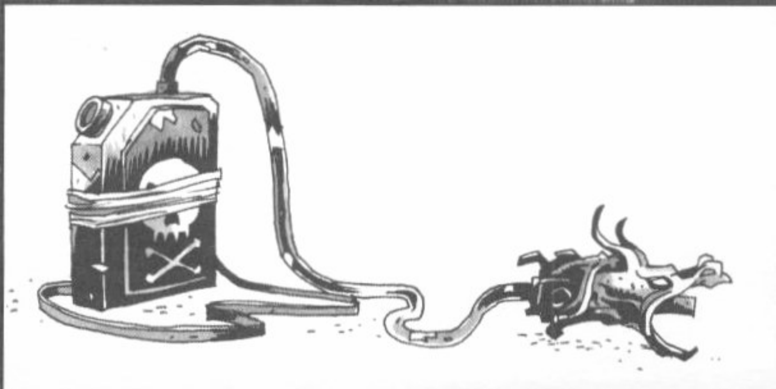
VIKT:	1,5
LÄNGD:	40
STY:	10
Räckvidd:	STY rutor
Skada (1H):	1T4+1

PÅK. Här har stångens teleskopfunktion utnyttjats till fullo sedan man tagit bort liebladet. Ett användbart parervapen, men inte lika effektivt offensivt som det fullständiga vapnet.

VIKT:	2,5
LÄNGD:	200
STY:	10*
Skada (2H):	1T4+1

BLÅSRÖR. Här har en av Själaliens ihåliga sektioner tagits loss för att fungera som blåsrör. En skicklig användare kan med god pricksäkerhet stöta iväg en giftpil på upp till 25 meters avstånd. Pilen gör dock ingen själsförbrännande skada på offret.

VIKT:	1,25
LÄNGD:	100
STY:	10
Räckvidd:	16/24
Skada:	Pilen gör 1T3 plus gift



ELDKASTARE

Eldkastare finns i en mängd olika utföranden, men grunddesignen är alltid densamma. Användaren bär på ryggen en tank fylld med någon slags vidrig brygd som fattar eld vid kontakt med luft, och ur tanken löper en lång slang med ett munstycke som vanligen formats som ett gapande demonhuvud. Till skydd mot hettan och eventuella bakstötar bär användaren en tjock och läderaktig rustning, utsirad ansiktsmask och kraftiga skyddshandskar.

FÖRVRIDNINGSFAKTOR: 5

V	L	MAG	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKADA
10	110	10	M	20/30	20	2	5	1T10+4



PESTSPRIDARE

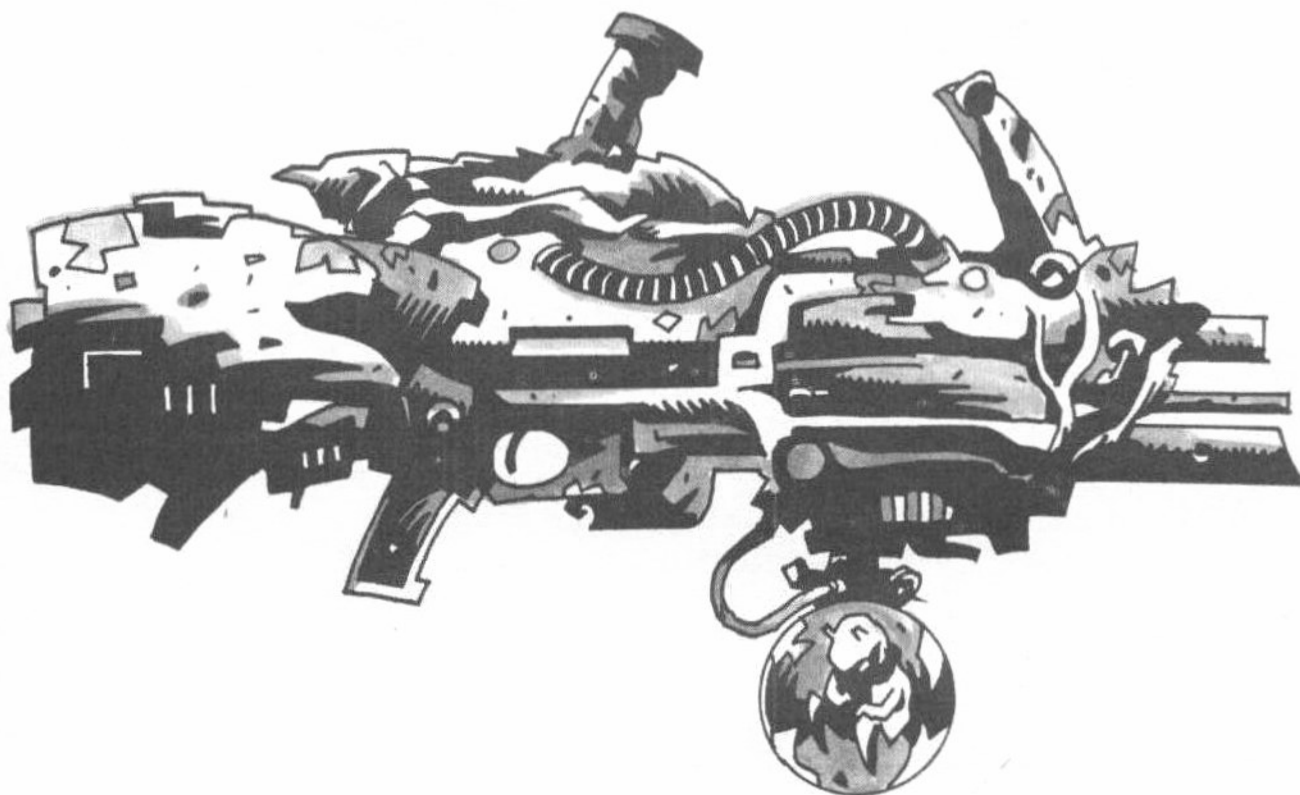
Pestspridaren påminner om en gigantisk, motbjudande kulspruta, där kolv och pipa ser ut att vara täckta av slemdrypande och vårtigt kött. En jättelik tank fylld med en kokande, stinkande vätska bärs på ryggen av en Nekromutant eller av två Odöda Legionärer med en stång emellan sig. Pestspridaren sköts av en Nekromutant eller en Centurion som med ett Vapentransplantats (se nedan) långa navelsträngar länkats till vapnet. Mellan bäraren/bärarna och användaren löper en cirka tre meter lång levande slang. Pestspridarens ammunition använder sig av är ovanligt vidrig och stammar med all säkerhet ur Algeroths tillfälliga allianser med Demnogonis: vapnet avfyrar de ruttnande resterna av människolik. Armar, ben, krossade skallar och till och med inälvor från dem som stympats så groteskt att de inte ens kan återuppväckas som Legionärer — allt detta strömmar ut ur vapnets munstycke.

Kroppsdelarna landar i sitt mål med ett sliskigt plaskande ljud och faller isär i en motbjudande grön sörja som stinker ungefär som peststinna lik som fått ligga och ruttna i några månader. Detta har givetvis en fruktansvärd inverkan på stridsmoralen hos dem som utsätts för dessa bombardemang, men vapnet har långt värre verkan än så. De ruttnande kroppsdelarna avger ett moln av bakterier som snabbt smittar ned samtliga individer som befinner sig inom tio meter från nedslagsplatsen. De som påverkas drabbas av ett vettlöst raseri och kastar sig genast över sina kamrater. Offren kastar sig över varandra med sina bara händer, och när det inte finns någon kvar att anfalla ger de sig på den egna kroppen. Med grön fradga strömmande ur munnen sliter de med tänderna upp gapande sår i den egna kroppen, trycker ut sina ögon och sväljer sina tungor. Alla som befinner sig inom 10 meter från nedslagsplatsen måste slå på Motståndstabellen mot ett gift med SG 10. Misslyckas slaget drabbas man av det vansinne som beskrivs ovan. Den som träffas av denna «ammunition» måste lägga den skada träffen gjorde till giftets SG.

Tanken väger 80 kilo och ser ut som en svart järngryta där en grönaktigt glödande vätska bubblar och kokar. På ömse sidor om tanken finns ett stort handtag samt två läderremmar (så att tanken kan bäras på ryggen av en extremt bredaxlad individ).

FÖRVRIDNINGSFAKTOR: 17

V	L	MAG	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKADA
10	100	40	M	20/30	15	2	5	1T6



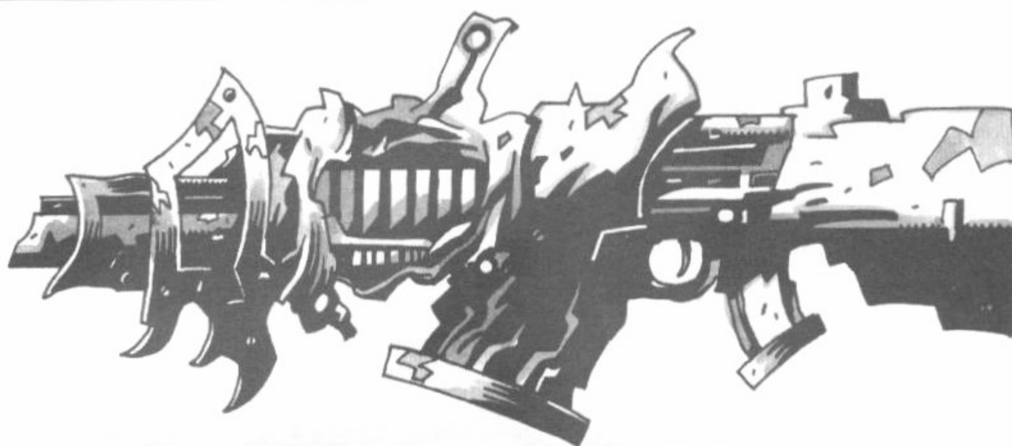
METAKANONER

I denna stora kanons sockel finns ett glasklot innehållande ett olevande foster skapat i Citadellens bio-tråg. «Fostret» är egentligen en homunculi som lever i en vidrig soppa av näringsslem, och det är det som står för den rudimentära intelligens som styr vapnet och dess enorma stötar av ren Mörk Energi mot fienden.

Vapnen kan bara göras funktionsodugliga genom att man krossar näringsklotet och dödar det olevande fostret. Människomaskinen fungerar som en Analysator (se nedan) med INT 18. Samtliga Metakanoner är utrustade med Bioskop, och eftersom de inte behöver ammunition behöver de inte heller laddas om.

FÖRVRIDNINGSFAKTOR: 13

V	L	MAG	FUNK °	RÄCKV	STY	OT	EV	SKADA
5	100	—	S	300/450	20	—	9	1T10+1



SOULSHEARER

Detta är ännu ett stort vapen som bär vissa likheter med en Nazgaroth, men i stället för att avfyra kulor avger den en stöt av koncentrerad Mörk Energi som avskiljer offrets själ från dess kropp. Kvar står bara ett darrande, själlöst skal som för en tid omges av sin livsande i form av ett ordlöst tjattrande moln av ektoplasma vars isande tjut injagar skräck i alla levande varelser som hör dem.

FÖRVRIDNINGSFAKTOR: 18

V	L	MAG	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKADA
10	100	10	S	90/135	20	1	5	*

* Den som träffas av en Soulshearers kraftstöt måste slå ett svårt slag på Motståndstabellen mot Mörk Symmetri (PSY mot PSY). Misslyckas slaget har själen avskiljts från sin kropp (=död). Rustningar skyddar inte mot en Soulshearer.



OHELIGA MÖRSARE

Dessa enorma symbiothöljda kanoner används av den Mörka Legionen som artileripjäser. De släpas runt av Odöda Legionärer som länkats till dem med drypande navelsträngar. Varje Legionär bär dessutom ett extra magasin på ryggen. Varje pjäsgrupp leds av en Nekromutant eller Centurion. Vapnet fokuserar den Mörka Symmetrin till enorma blixtar av ren kraft som far ut som ormstungor och förstör allt i sin väg.

Oheliga Mörsare fungerar som enorma eldkastare — de gör 1T4 skada på allt som kommer i kraftblixtens väg. Skadan är dock inte värmeskada, så rustningar skyddar på vanligt sätt. Brandsäkra rustningar ger inga fördelar.

FÖRVRIDNINGSFAKTOR: 13. Eftersom endast pjäsmanskapet kan använda kanonen gäller den angivna Förvridningsfaktorn bara beröring.

V	L	MAG	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKADA
215	240	10	M	200/300	—	1T6	5	1T10



HELLBLASTER

Hellblastern är en Nekroteknologisk kanon framtagen som pansarvärnspjäs. Den är minst 10 meter lång, och trots att ammunitionen har en kaliber på cirka 15 centimeter kan eldröret vara upp till 60 centimeter i diameter. Mynningen utformas ofta som en monsterkäft i form av en drakes, orms, ödlas, leopards eller avgrundsdemons uppspärrade gap. Hellblastern används endast fordonsmonsterad eller av EXTREMT starka varelser, typ Biojättar. Magasinkapaciteten varierar med fordonets lastutrymme. Skadan anges med två värden: det första gäller för direktträffar, det andra för det splitter som yr omkring efter en träff.

FÖRVRIDNINGSFAKTOR: 6. Eftersom endast pjäsmanskapet kan använda kanonen gäller den angivna Förvridningsfaktorn bara beröring.

V	L	MAG	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SY	#TO	SKADA
—	400+	10+	M	4000 m	—	5	8	3	1T4	1T10+8/1T6

AMMUNITION

SVARTA KULOR. Svarta kulor är den Mörka Legionens standardammunition, och gör den skada som anges för respektive vapen. På en viktig punkt skiljer de sig från vanlig ammunition; de innehåller en liten mängd Nekroteknologiskt material som kan bli kvar i sår som inte rengörs och bränns ur ordentligt. Materialet sprider sig som ett virus genom kroppen och omprogrammerar och förvrider normala celler. Till sist når dessa celler offrets hjärna där de börjar samla kraft ur den Mörka Symmetrin. Offret måste nu en gång i månaden under återstoden av sitt liv slå ett Förvridningsslag, där fummel innebär att offret omedelbart börjar Degenerera på exakt samma sätt som en Kultist.

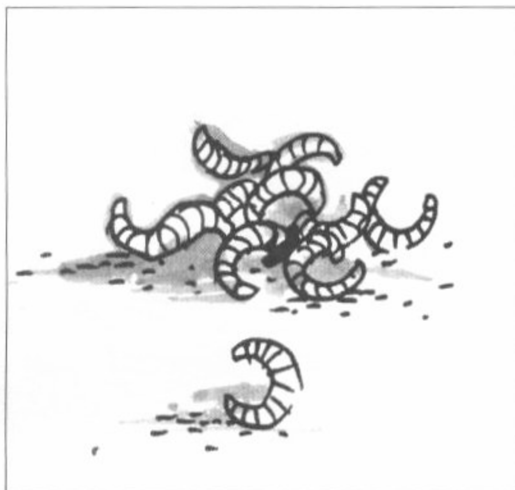
För att undvika detta fruktansvärda öde bör den som träffas av en Svart kula se till att få första hjälpen inom 10 minuter. Ungefär var tionde Svart kula avger tillräckligt mycket Nekroteknologiskt material för att Förvridningsprocessen ska kunna sätta igång, så efter varje eldstrid bör SL i hemlighet slå 1T10 för varje spelare som träffats. Ett resultat lika med eller lägre än antalet träffar rollpersonen utsatts för innebär att processen sätter igång — om inte spelaren har vidtagit de försiktighetsåtgärder som skisseras ovan.

SKADA: enligt vapentyp.





MASK. Denna vidriga ammunition — som ursprungligen utvecklades av Nefaritfursten Alakhais Tekroner ur en av de otaliga och vedervärdiga masksorter som återfinns i Venus' djungler — tömmer i offrets kropp sin last av muterade maskar. De feta,



köttiga och bleka varelserna frossar på människokött, förökar sig genom delning och kan på otroligt kort tid äta sig fram genom offret längs nervbanorna till dess de når hjärnan. Det är fruktansvärt att se dem äta sig fram under huden på det hjälplösa offret, som snart faller ihop i en sladdrig och livlös hög. Offrets vrål av smärta väcker den djupaste fruktan i alla som hör dem.

Den som skadas av en Maskkula ligger mycket illa till. Om inte maskarna OMEDELBART (inom en SR) grävs ut sprider de sig och börjar sluka offret inifrån. Den skadade kroppsdelen förlorar därmed 1 KP per SR, och när kroppsdelen nått 0 KP sprider sig maskarna till samtliga omkringliggande kroppsdelar. Dessa förlorar också 1 KP per SR till dess även de nått 0 KP, och maskarna fortsätter sprida sig till dess offrets hela kropp har slukats. Maskarna fortsätter att göra skada även sedan en kroppsdel nått 0 KP — det är helt enkelt då de sprider sig. Ett offer som träffats i en kroppsdel kan räddas även efter det att maskarna börjat äta sig igenom den — om kroppsdelen huggs av. Detta måste naturligtvis ske innan maskarna hunnit sprida sig till någon annan kroppsdel. De som hör offrets vrål av smärta måste slå under sin PSY för att inte paralyseras av skräck under denna SR.

Lyckligtvis är Maskkulor relativt sällsynta eftersom deras produktionstid är så lång. De används främst av Nefaritfursten Alakhais tjänare i Venus' djungler.

SKADA: 1T6

SLEM. Detta omsluter offrets huvud i ett snabbväxande täcke av grönaktigt slem som fyller det arma offrets mun och näsborrar. Offret dör kvävningsdöden, vilket innebär att kroppen kan reanimeras i befintligt skick. Det klibbiga slemmet består av bakterier som när de kommer i kontakt med luft förökar sig så snabbt att de kan täcka offrets huvud på en SR. Den som träffas av en Slemkula tar normal skada, men träffar kulan i huvudet måste offret lyckas med ett SMI-slag för hinna få bort slemmet innan det tar sig in i, och täpper till, mun– och näshåla. Misslyckat SMI-slag innebär att offret kvävs till döds inom 10 SR utan att någon kan göra någonting åt det.

Det enda sättet att effektivt skydda sig mot Slemkulor är att bära gasmask. Det finns också autoinjektorer som dödar slemmet följande SR.

SKADA: enligt vapentyp.



GRANATER

De ovan beskrivna ammunitionstyperna finns också i granatform, och fungerar i övrigt på exakt samma sätt som vanliga granater. (Se *Grundreglerna*, sidan 159).

MÖRKERGRANAT		MASKGRANAT		SLEMGRANAT	
SY:	1	SY:	1	SY:	1
#TO:	1T4	#TO:	1T3	#TO:	1T4
SKADA:	1T6+1	SKADA:	1T6	SKADA:	1T6



VAPENFÖRBÄTTRINGAR

Dessa produkter av den Mörka Teknologin är, som namnet antyder, ämnade att förbättra ett vapens verkan och effektivitet. De är vanligtvis symbioter, alltså Bioteknologiska konstruktioner som ympas in på vapnet och ger det ett halvt organiskt utseende. Liksom alla former av Bioteknologi har vapenförbättringar en tendens att smälta samman till nya, märkliga former om två eller fler används på samma vapen.

BIOSKOP. Denna symbiot fäster sig vid ett vapens kropp. Den fungerar som ett målsökningssystem som vanligen tar skepnad av en svagt lysande grön ädelsten i slutet på ett sikte. Själva siktet sitter fäst vid ett stycke gråaktigt kött som omsluter vapnet.

Ett Bioskop känner av auran från levande varelser och gör genast den som kikar genom siktet uppmärksam på dessa varelser. Det kan också ge en noggrann uppskattning av avståndet mellan målet och Bioskopets användare. Med hjälp av ett Bioskop kan användaren upptäcka samtliga levande varelser i omgivningen genom att slå under sin INT. Bioskopet fungerar oavsett hur ljust det är, och fungerar dessutom som lasersikte (Se *Grundreglerna*, sidan 157) vilket möjliggör siktade attacker på en enda handling.

NEUROLÄNK. Neurolänkar kan bara användas av varelser som utrustats med Neurogränssnitt. Länkarna ser ut som repliknande kablar av nerver som löper mellan symbioten och gränssnittet, och gör det möjligt för användaren att koppla sig direkt till ett vapen och dess eventuella symbioter. Givetvis ger detta avsevärt förbättrad riktförmåga och därmed träffsäkerhet. Neurolänken gör det också möjligt för användaren att se genom ett Bioskop om han eller hon så önskar. Användaren kan dessutom ändra ett vapens eldhastighet eller en kedjebajonetts rotationshastighet med tankestyrning.

Eftersom vapnet för värden känns som en integrerad kroppsdel känner bäraren genast av eventuella förslitningar på vapnet, precis som om det hade gällt en muskel. Denna känslighet medför en kraftig reducering av risken för fummel eller eldavbrott. Den som använder ett närstridsvapen med Neurolänk riskerar aldrig att fumla, medan den som på samma sätt ansluter ett avståndsvapen ökar dess EV med +5. Användaren ökar dessutom sitt FV i att använda det Neurolänkanslutna vapnet med +3.

VAPENTRANSPLANTAT. Vissa av Algeroths tjänare bryr sig inte om vare sig Neurolänkar eller Neurogränssnitt — de fäster helt enkelt vapnet direkt på armen. Vanligtvis ersätter vapnet då en hand, men det kan också anslutas till kroppen med en navelsträng. När det väl kommit på plats smälter vapnet och dess symbioter samman med användarens kött och börjar dela dennes kroppsvätskor, och de respektive nervsystemen kommer att växa samman.

Transplanterade vapen fungerar på exakt samma sätt som de som ansluts via Neurolänk — med den viktiga skillnaden att de naturligtvis inte kan kopplas loss. Mindre vapen som enhandssvärd, pistoler, etc. har 8 KP, större vapen 10 KP och samtliga har RF 6. Om ett mål har vapen transplanterade till sin arm anses eventuella skador på armen ha träffat vapnet. Är vapnet anslutet via en navelsträng kan skador i huvud, bröst eller mage anses gälla vapnet om den ANFALLANDE godkänner detta.

KOMPENSATOR. Den här lilla köttiga symbioten tar sig faktiskt in i ett vapens samtliga delar och ger det ett motbjudande mjukt, klibbigt och slemmigt utseende. Den är dock till mycket stor nytta eftersom den automatiskt korrigerar mindre funktionsfel — en Kompensator klarar ett eldavbrott på bara en SR.

ANALYSATOR. Denna lilla symbiot förvandlar faktiskt vapnet till ett levande väsen med jag-uppfattning och förmåga att bedöma eventuella hot i omgivningen och prioritera mål för nedkämpning. Analysatorn används endast i kombination med andra symbioter. Ansluts den till ett Bioskop kommer den att ständigt övervaka omgivningen och informera användaren — även om denne inte tittar genom Bioskopet just då — om den uppfattar någonting som onormalt. (Ger +1T6 på CL i Perception och Undvika.)

Analysatorn ger vapnet en INT på 3T6. Symbiotens FV för vapnet ifråga är lika med dess INT, och om denna är högre än användarens FV kan symbiotens FV användas i stället. Ett vapen med en Analysator kan dessutom avgöra huruvida den som bär det har rätt att använda det eller ej — den som av vapnet inte igenkänns som Algerothtjänare kan helt enkelt inte få det att fungera. Analysatorer är ganska sällsynta och hittas vanligen bara på kraftfulla vapen.

RUSTNINGAR

Algeroths Legioner skyddar sig med ett otal typer av rustningar, vanligtvis i form av bröstplåtar, kroppsrustningar och hjälmar som tagits från döda fiender och av Odöda Legionärer bärs i all sin medfarna härlighet. Det finns dock andra typer av rustningar.

Kättare kan vara utrustade med vanliga rustningar av den sort man kan köpa i bättre affärer — det är sannerligen lättare att förklara för Inkvisitionen varför man har en sådan, än en som tillverkats av Tekroner. Den rustning flertalet Kättare bär som del av sin rituella dräkt är faktiskt av denna typ. Men även om den Mörka Teknologins Furste har otaliga soldater i sina styrkor och därför inte anser defensiva åtgärder vara av vikt, så har den Mörka Legionen också andra sorters rustningar.

FÖRVRIDNINGSFAKTOR är vanligen 2 per poäng RF.



LÄTT RUSTNING (RF 1T6). Lätta rustningar består av ihoprafsat byte från slagfältet som snabbt lappas ihop av Tekroner och Teknomager. Rustningen genomgår därefter en process som kallas «polering», då den i en Symmetrisk Masugn fylls med kraft som gör den onaturligt stark och tålig — trots att den kan vara både rostig och full av kulhål. Lätta rustningar bärs vanligen av Legionärer, Nekromutanter och Centurioner.

PLÅTRUSTNING (RF 1T6+6). Tekronerna har all anledning att vara stolta över dessa rustningar, som i Symmetriska Masugnar formas exakt efter sin bärares kropp. De individuellt anpassade rustningarna fylls därefter med skyddsrunor som avvisar fientliga attacker, och ju fler runor desto tåligare rustning — till ett maximum av RF 12. Naturligtvis tar processen längre tid ju tåligare produkt som eftersträvas, och därför är det bara de riktigt högt uppsatta inom Legionen som har den yppersta modellen.

EXO-SKELETT (RF 1T6+8). En Kättare iförd ett exo-skelett ser ut som om delar av huden har slitits bort och ersatts med metallplåtar. Här och var syns muskler, senor och blodådror. Större muskler sväller på ett onaturligt sätt när Kättaren rör sig. Slangar med bubblande näringslösningar löper från metallplattorna till områdena där vävnad ännu finns kvar.

Exo-skelett är plåtrustningar som har förbättrats med Bioteknologisk hjälp. Stora muskelsymbioter har anslutits till rustningen, symbioter som medför en kraftig ökning av användarens styrka. Exo-skelettet ökar användarens STY och FYS med +20 och medför dessutom 1T6 Bioteknologiska Gåvor.

När exo-skelettet väl tagits på kan det inte tas av annat än med hjälp av avancerade kirurgiska ingrepp och exorcerande formler.

FÖRVRIDNINGSFAKTOR: RFx2, +3 per Gåva.

NEKROBIONISK HJÄLM. Denna enorma hjälm har formats som en avbild av Algeroths ansikte och täcks av gurglande rör med näringslösningar. Hjälmen har RF 8 och skyddar användaren från alla slags gaser. Användaren kan dessutom med hjälmens hjälp kommunicera telepatiskt — via den Mörka Symmetrins kanaler — med andra Kättare inom en radie av nära 2 km. Om någon av dessa Kättare har Fjärrstyrning (Bioteknologisk Gåva 37) kan hjälmbäraren styra dem.

FÖRVRIDNINGSFAKTOR: 15

NEKROTEKNOLOGISK UTRUSTNING

Nekroteknologisk utrustning produceras med hjälp av Nekroteknologi, läran om att åkalla och binda andar från andra världar samt att manipulera själva den Mörka Symmetrin. Nekroteknologisk utrustning skapas alltid ur dött organiskt material: amuletter tillverkas av snidade ben, svärd och dolkar av benflisor som smälts samman och härdas i Symmetriska Masugnar. En mumifierad hand blir en utmärkt talisman, och en människohjärna som bevarats i någon vätska innehållande alkohol utgör en strålande råvara till nästan all slags utrustning. Att Brödraskapet tar innehav av Nekroteknologisk utrustning som ett säkert tecken på kätteri behöver kanske inte påpekas.

RUNAMULETT. En Teknomag eller Tekron som besitter en Mörk Gåva och kunskap i Nekroteknologi kan rista Gåvans hemlighet i runor på en amulett, talisman eller annat föremål. Därigenom kan den som bär amuletten använda sig av Gåvan trots att han eller hon inte har fått den själv. Personen måste dock fortfarande använda sin egen PSY på vanligt sätt — amuletten kan bara fokusera själva Gåvan, inte kraften. Den ger inte heller användaren någon kunskap om Gåvan, så om amuletten går förlorad försvinner Gåvan med den. Det är ytterligt sällsynt att en Runamulett innehåller mer än en Gåva. Amuletten kan användas hur många gånger som helst.

FÖRVRIDNINGSFAKTOR: Densamma som Gåvans nivå. Icke-kättare måste slå kontrollslag för Förvridning varje gång Gåvan används.

NEKROTEKNOLOGISKA RELIKER. Nekroteknologiska reliker skapas av Tekroner eller Teknomager som med hjälp av Nekroteknologi fängslar ett andeväsen från en annan värld i en Runamulett. Föremålet fylls med Mörka Runor varvid Reliken ges en Mörk Gåva. Runorna gör det dessutom möjligt för andeväsendet att kanalisera sin egen energi till att använda den Mörka Gåvan. Den som bär Reliken kan i sin tur använda den Mörka Gåvan utan att använda sig av sin PSY och i stället använda andens.

Andens PSY är 2T10+10 när den fängslas i Reliken. Om dess PSY når under 0 splittras Reliken som därefter är helt värdelös. Annars återfår den fängslade anden PSY på vanligt sätt.

FÖRVRIDNINGSFAKTOR: Densamma som andens PSY. Icke-kättare måste slå kontrollslag för Förvridning varje gång Gåvan används.

ATT SKAPA NEKROTEKNOLOGISKA AMULETTER OCH RELIKER

Att skapa en Nekroteknologisk amulett tar tid eftersom den måste skapas för hand och aldrig kan massproduceras. Amuletterna är fysiska manifestationer av Algeroths mönster, vilket gör dem till oheliga Reliker — det vore nästan hädiskt av en Teknomag att tillverka dem i större upplagor. Varje föremål måste helgas i ett Citadells eller ett Förintelsetempel Allra Heligaste, och under den dagslånga ritualen måste tillverkaren offra en poäng PSY permanent. Slutligen måste tillverkaren slå ett färdighetsslag i Nekroteknologi för att ingjuta mönstret i föremålet (detta tar ytterligare 1T3 dagar).

Lyckas färdighetsslaget har Gåvan ingjutits i föremålet, men misslyckas slaget är föremålet oduligt och tillverkaren måste skapa ett nytt innan han eller hon kan inleda en ny ritual. Fumlar tillverkaren väck-

er detta Algeroths vrede, och tillverkaren fråntas för evigt den Gåva han eller hon försökte ingjuta i föremålet — och naturligtvis kan man bara ingjuta den Mörka Gåva man själv besitter i ett föremål.

ATT SKAPA RELIKER. Vid tillverkning av Reliker följs den ovan angivna proceduren, men nu gäller färdighetsslaget i stället bindandet av andeväsendet. För att binda anden åkallar tillverkaren väsendet i en ritual som kräver att en PSY-poäng offras för gott. Slår tillverkaren under sitt FV i Nekroteknologi uppenbarar sig anden (slå 2T10+10 för dess PSY). Nu måste tillverkaren fängsla anden i Reliken, och slår därför 1T20 och lägger sin PSY till resultatet. Anden gör detsamma. Vinner tillverkaren fängslas anden, men vinner anden slår den sig fri och återvänder till sin egen värld. Reliken förstörs och tillverkaren måste börja om från början.







FORDON

FORDONSFÖRBÄTTRING

Nekrostridsvagnar tillverkas av Fabriksmaskiner som använder sig av de rostiga vraken efter vanliga mänskliga stridsvagnar som råvara. Stridsvagnsvraken förenas med Nekroteknologiska material, och slutprodukten ges liv med den Mörka Symmetrins hjälp. De färdiga Nekrostridsvagnarna stinker av ruttnande kött och vidriga kroppsvätskor.

Nekrostridsvagnar modifieras ofta — vissa förses med ett otal torn som skjuter ut som bölder längs dess sidor så att fordonets ursprungliga utseende döljs bakom mängder av ny utrustning. Andra utrustas med nya och dödliga vapen. Ingen Nekrostridsvagn är den andra lik — grunden är densamma, men samtliga skräddarsys med hjälp av Mörk Teknologi. Den som vill efterlikna detta kan slå 1T3 gånger på tabellen nedan.

FORDONSFÖRBÄTTRING (2T10)

2 **INTELLIGENT.** Fordonet styrs av en hjärna i en behållare med Nekroplasma. Slå 3T6 för hjärnans INT, som också motsvarar dess FV i Markfordon och som skytt med fordonets vapen. Om någon i besättningen har högre FV kan dessa användas i stället, annars bortser fordonet från andra varelsers bedömningar och använder sina egna FV.

3 **MÅNDAGSEXEMPLAR.** Ett konstruktionsfel har påverkat fordonets tålighet. Öka skadan för vapen som lyckas slå igenom pansaret med +1T4.

4 **ENORMT.** Fordonet har med den Mörka Teknologins hjälp blivit enormt mycket större, nya organiska kammare har tillkommit i dess inre och kapslar skjuter nu ut längs dess sidor. Fördubbla antalet soldater som kan transporteras i fordonet.

5 **SPÄCKAT MED VAPEN.** 1T6 nya torn skjuter upp ur fordonet, och i vart och ett sitter en Nazgaroth. (RÄCKV: 1000; MAG: 500; SKA: 1T6+4.)

6 **KRAFTFULL BEVÄPNING.** Fordonet har utrustats med en förbättrad version av dess huvudvapen. Enorma symbioter som medför en avundsvärd ökning av prestanda sitter i klasar runt vapnet. Öka huvudvapnets räckvidd med +10% och skadan med +1T4.

7 **INRE PANSAR.** Fordonet har försetts med en inre sviktande struktur som absorberar projektilers rörelseenergi. När detta inträffar spricker skrovet och utsöndrar ett giftigt grönt var. Halvera skadan för det första skottet som slår igenom fordonets pansar.

8 **OND SYMBOL.** En Mörk Runa som injagar fruktan i de som ser den har ristats in i fordonets pansar — minska chansen att träffa fordonet med –3.

9 **NÄTVERK.** Besättningen kommunicerar direkt med fordonet via Neurogränssnitt. Öka alla FV för att styra fordonet och använda dess vapen med +3.

10 **DELVIS FÖRSTÄRKT SKROV.** Öka RF med +3 i ett målområde.

11 **HELA SKROVET FÖRSTÄRKT.** Öka RF med +2 i alla målområden. Sänk hastigheten med 10%.

12 **KRAFTFULL MOTOR.** En ovanligt kraftfull motor som drivs av den Mörka Symmetrin har installerats i fordonet. Öka hastigheten med +10%.

13 **STEALTHFÖRMÅGA.** Innan den Mörka Symmetrins dagar innebar stealthförmåga en strömlinjeformad design. Algeroths stealthfordon är den direkta motsatsen: över hela fordonet skjuter enorma spikar, segelliknande fenor och krumma och knottriga utväxter ut — och det är helt osynligt för elektroniska ögon av alla slag.

14 **FÖRSTÄRKT SKROV.** Stora plåtar av brosk som härdats i Symmetriska Masugnar har lagts till fordonets bepansring. Öka RF med +4, minska hastigheten med –10%.

15 **RÄDDNINGSKAPSLAR.** Fordonet har 1T20 räddningskapslar (gäller flygfarkoster) eller katapultstolar (markfordon) som kan rädda besättning och eventuella passagare om någonting går fel.

16 **SPIKFÖRSETT SKROV.** Flertalet av Algeroths fordon täcks visserligen av utskjutande spikar och åsliknande förhårdnader i något som bara kan uppfattas som ett kaotiskt mönster, men här ligger det en tanke bakom — spikarna har noggrant arrangerats för att förhindra att projektiler av något slag ska träffa fordonets skrov. Nu träffar de i stället spikarna, och detta innebär att fordonet inte kan skadas av robotar av något slag.

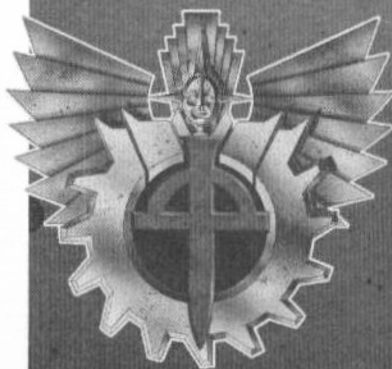
17 **SLEMKASTARE.** En flygfarkost utrustas med en stor tank innehållande tusentals liter Slem (se «Ammunition» ovan) som kan spridas i ett 150 x 750 meter stort moln. Alla som befinner sig inom detta område träffas automatiskt i huvudet av slemmet, som träffar inom 1T20 SR och beroende på väderleken finns kvar i området i upp till 1T20 SR. Slemmet är i sin gasform tyngre än luft, så den når utan problem ned i skyttegravar. Ett markfordon

utrustas med en specialkanon som kan spruta en slemstråle av upp till 400 rutors (600 m) längd, och alla inom 20 rutor (30 m) från målet påverkas omedelbart. Kanonen kan avfyra upp till 20 skott innan den måste laddas om. Helautomatisk eld täcker ett område på 45° från fordonet.

18 **DÖDSATTRAPP.** Dessa fordon liknar i alla avseenden de äkta, men är i själva verket listigt preparerade attrapper som fyllts med sprängämnen, ruttnade människolik, vidriga vätskor, brandstridsmedel etc. När de träffas exploderar de omedelbart och sprider sin dödliga last över ett område med 100 rutors (150 m) radie från fordonet. Alla som befinner sig inom detta område utsätts för 50% risk att träffas av en Svart kula (skada 1T6).

19 **FÖRVRÄNGNING.** Med hjälp av ett av mönstren inom Förvrängningarnas Cirkel kan detta fordon på order av Centurionen eller Nefariten som för befälet (och är ansluten till fordonet med Neurogränssnitt) Teleportera 300 meter. Målpunkten måste vara synlig från utgångspunkten. Någon begränsning för antal Teleporteringar i följd finns inte, men det tar besättningen 1T4 SR att orientera sig efter den ögonblickliga förflyttningen.

20 **SLÅ OM TVÅ GÅNGER.**

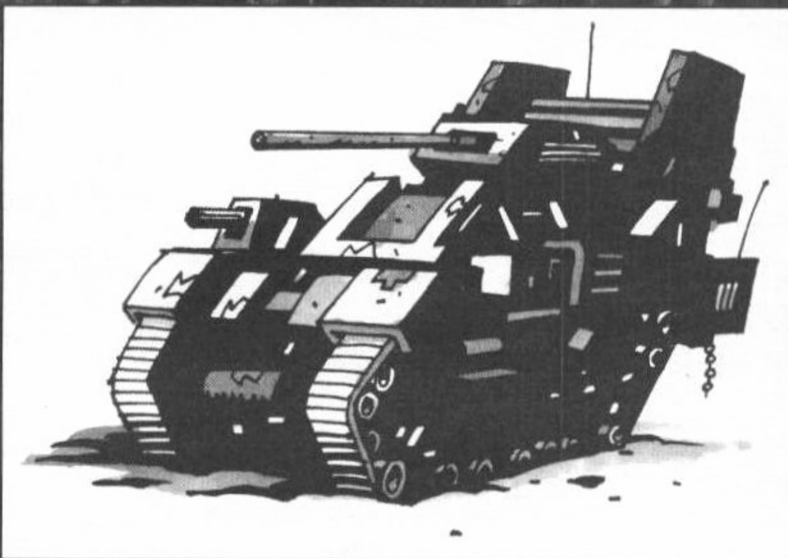


NEKROSTRIDSVAGNAR

JÄRNMONSTER

Dessa bygger på jättelika stridsvagnar som Capitols Montana AFV, Bauhaus Jaeger eller Imperials Bauhausbuse. Dessa mäktiga krigsmaskiner rör sig långsamt och är mycket tungt beväpnade. Järnmonstrens standardbeväpning är pansarvärnspjäsen Hellblaster.

LÄNGD/HÖJD/BREDD: 15 m/5 m/8 m.
BESÄTTNING: 1 Centurion (vagnchef), 8 Nekromutanter (besättning).
BEVÄPNING: 1 Hellblaster pv-pjäs; 1 Nazgaroth i huvudtornet; 2 Nazgarother i sidotorn; 1 Nazgaroth i fronttorn.
HASTIGHET (väg): 48 km/h.
AMMUNITIONSKAPACITET: Hellblaster: 50; Nazgaroth: 500.
ELDGIVNINGSSÄTT: Hellblaster: H; Nazgaroth: A.
RÄCKVIDD: Hellblaster: 4000 m; Nazgaroth: 1000 m.
SKADA: Hellblaster: 1T10+8; Nazgaroth: 1T6+4.
BEPANSRING: Symmetriskt svetsad plåt: front: 18, bak: 12, sidor och överdel: 15.

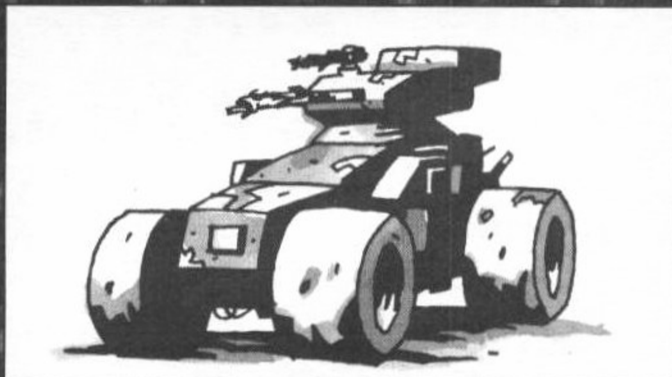


HELLHOUND

Hellhound är ett snabbt, lätt och strömlinjeformat fordon vanligtvis byggt kring resterna av lätta rekognosceringsfordon som Bauhaus' Wolfclaw JBT eller Imperials lätta stridsvagnar i Broadsword-klassen, och far vrålande fram på sina stora ballongdäck som utformats för att klara svår terräng i hög hastighet. I tornet sitter vanligtvis en Hellblaster pvpjäs, men många Hellhounds har också setts med supertunga eldkastare. Fordonet är särskilt vanligt förekommande bland Saladins Legioner i Doughpits på Mars.

Blotta anblicken av en Hellhound som dånar fram över det plågade landskapet och med vidrigt flåsande ljud stöter ut enorma strålar av lila eld fyller till och med den mest ärrade soldat med skräck. Ovanpå tornet sitter en kransringsmonterad Nazgaroth med vilken vagnchefen kan meja ned oskyddad fiendetrupp.

LÄNGD/HÖJD/BREDD: 8 m/3,5 m/4,5 m.
BESÄTTNING: 1 Centurion (vagnchef). 3 Nekromutanter (besättning).
BEVÄPNING: 1 Hellblaster AT eller 1 Brimstone tung eldkastare; 1 Nazgaroth i huvudtorn.
HASTIGHET (väg): 80 km/h.



AMMUNITIONSKAPACITET: Hellblaster: 50; Brimstone: 20; Nazgaroth: 500.
ELDGIVNINGSSÄTT: Hellblaster: H; Brimstone: M; Nazgaroth: A.
RÄCKVIDD: Hellblaster: 4000 m; Brimstone: 70/105; Nazgaroth: 1000 m.
SKADA: Hellblaster: 1T10+8; Brimstone: 1T10+8 eldskada; Nazgaroth: 1T6+4.
BEPANSRING: Symmetriskt svetsad plåt: front: 14; bak: 10; sidor: 12; överdel: 12.

REAVER TRUPP-TRANSPORTFORDON

Reavers är i grunden megakorporationernas APC:er som modifierats till att passa Algeroths syften. Fordonen är banddrivna — hjul av ben driver banden av brosk — och i dess inre finns utrymme för upp till 20 fullt utrustade Legionärer. Fordonen målas alltid i sina enheters färger, och på många syns märkliga tumörliknande utväxter som vid närmare påseende visar sig likna enhetens insignier. Reavers beväpning inskränker sig oftast till lätta vapen för att bekämpa trupp, monterade i de små tornen. Många har setts dra små trailers som efter strid lastas med döda kroppar som skall föras till Citadellet för att återupplivas.



LÄNGD/HÖJD/BREDD: 8 m/3,5 m/4,5 m.
BESÄTTNING: 1 Centurion (vagnchef). 1 Nekromutant (förare). Dessa fungerar ofta också som gruppchefer.
BEVÄPNING: 1 Nazgaroth monterad i torn vid vagnchefens lucka.
HASTIGHET (väg): 64 km/h.
AMMUNITIONSKAPACITET: Nazgaroth: 500.
ELDGIVNINGSSÄTT: Nazgaroth: A.
RÄCKVIDD: Nazgaroth: 1000 m.
SKADA: Nazgaroth: 1T6+4.
BEPANSRING: Symmetriskt svetsad plåt: front: 12; bak: 10; sidor: 12; överdel: 12.

DÖDSKALLEMISSILER

Ramper med Dödskallemissiler kan monteras på i princip vilket chassi som helst, och fastän de oftast syns på Reavers kan du lika gärna använda dig av något av de fordon som beskrivs ovan. Robotrampen känns lätt igen på sina enorma eldrör monterade på fordonets taktorn. Varje fordon utrustas med 4 av dessa underliga och knotiga vapen, samt ytterligare en grupp om 4 för varje större vapensystem.

Dessa mäktiga robotar har ett minst sagt underligt och skräckinjagande utseende: deras stridsspetsar ser ut som grinande kranier och innehåller en fängslad intelligens som får ögonhålorna att glöda när de aktiverats. När roboten avfyras fälls två membrantunna vingar ut, och vapnets demoniska andeväsen styr det mot målet. Försåvitt de inte skjuts ned i flykten missar de aldrig sina mål. Robotens räckvidd är 40 kilometer om den avfyras indirekt eller till horisonten vid direkt avfyrande. Indirekt avfyrade robotar kan bara riktas mot ett område, medan direkt avfyrade kan riktas mot ett fordon eller till och med en enskild soldat.

Splitteryta för var och en av de nedan angivna robottyperna är 15 meter, och alla inom detta område får 1T4 träffar. Varje robot kan utrustas med någon av följande stridsspetsar:

HÖGEXPLOSIV: 1T10+4 skada.

MASK: Ett moln av sprittande vita maskar sköljer över målet. Maskarna kan äta sig igenom rustningarna på de stackare som kommer ivägen, och fortsätter sedan in i deras kroppar där de förökar sig och äter upp offret inifrån. På några timmar förvandlas offret till ett sladdrigt lik som bara väntar på att av den Mörka Symmetrin förvandlas till en Legionär. Se «Mask» i avsnittet «Ammunition» för närmare upplysningar. 1T6+1 skada.

GAS: Gas med SG 10 — misslyckat slag på Motståndstabellen innebär döden för den som inte bär gasmask.

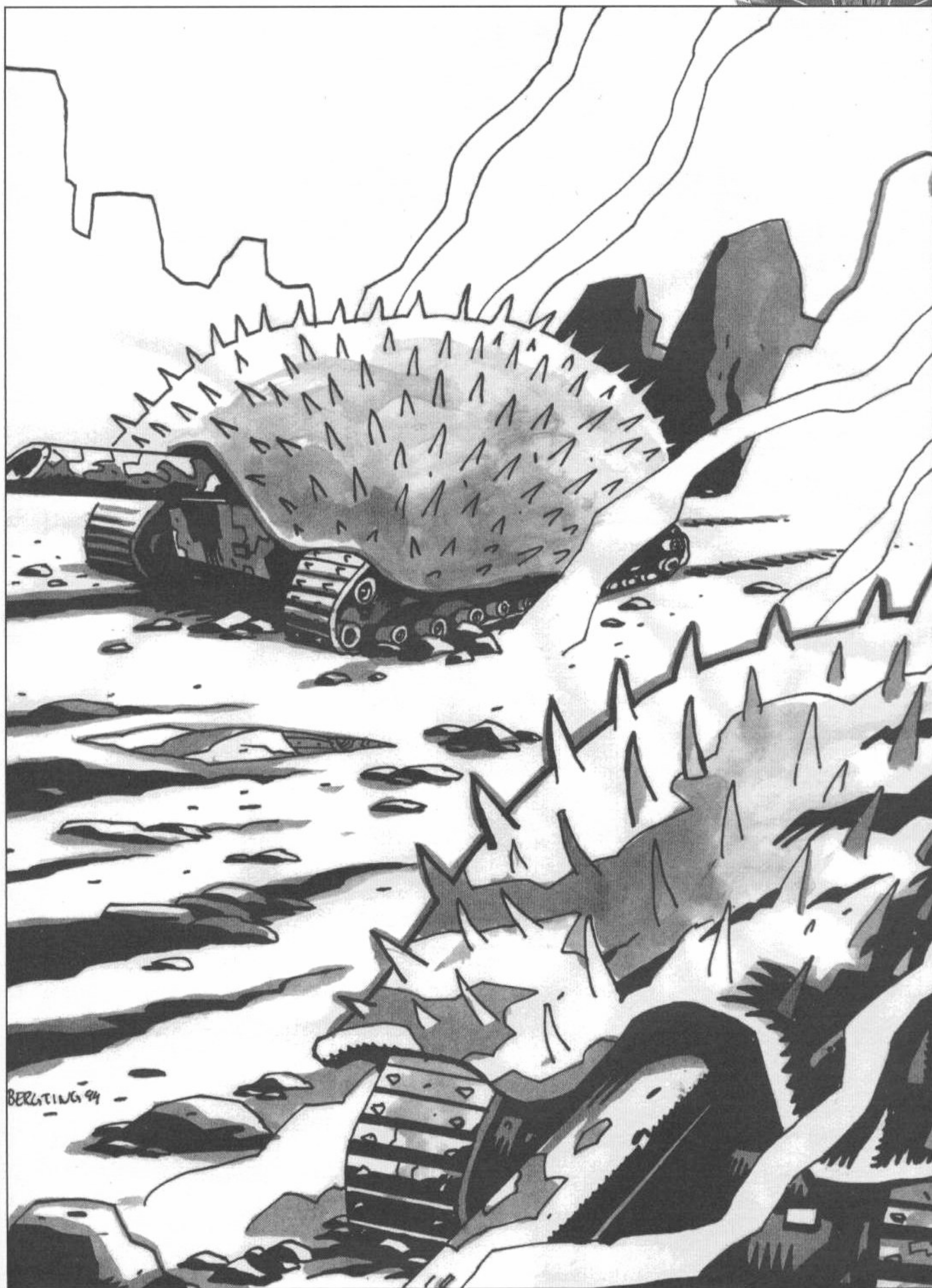
SOULSHEARER: Alla mål som misslyckas med ett svårt PSY-slag dör när deras själar slits ut ur deras kroppar.

NATTSLÄGGA

Nattsläggorna används bara under den Mörka Legionens allra största offensiver. Ingen vet på vilka chassin konstruktionen bygger, och somliga menar att dessa enorma, runtäckta fordon hämtats hit från en annan värld där de skapades av en sedan länge utdöd ras. De påminner sannerligen inte det minsta om någonting som tillverkats av människor, utan ser enligt vissa ögonvittnen snarare ut som enorma banddrivna sköldpaddor med en krabbas knotiga pansar.

Nattsläggan är en monstruöst stor artilleripjäs som sakta kravlar sig fram genom terrängen. Det otroligt grova, runtäckta eldröret skjuter fram häpnadsväckande dryga 30 meter framför fordonets front. Nattsläggan drivs alltid med band och måste förankras när den avfyras. Dess supertunga granater slår ned med förödande kraft och lämnar efter sig kratrar med flera hundra meters diameter.

LÄNGD/HÖJD/BREDD: 50 m/10 m/20 m.
BESÄTTNING: 1 Nefarit. 4 Centurioner (underbefäl). 15 Nekromutanter.
BEVÄPNING: Nattslägga.
HASTIGHET (väg): 16 km/h.
AMMUNITIONSKAPACITET: Nattslägga: 100.
FUNKTION: Nattslägga: H.
RÄCKVIDD: Nattslägga: 25.000 m.
SKADA: Nattslägga: 3T10+6 i träffområde med 50 m radie.
BEPANSRING: Symmetriskt svetsad plåt: front: 26; bak: 20; sidor: 24; överdel: 24.

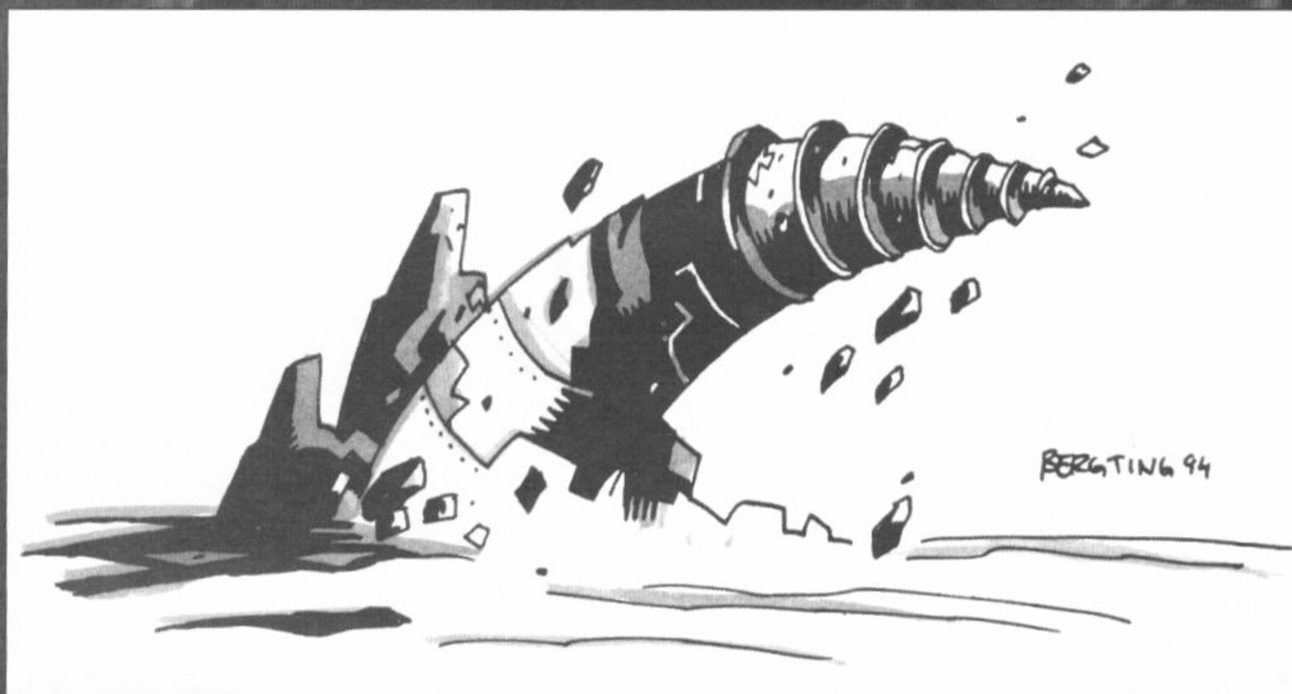

BERGTING '94

FÖRINTARE

Man har bara sett en Förintare, och liksom Nattsläggan tycks Förintaren stamma från någon okänd ras' vapensmedjor. Med sina imponerande mått påminner den mer än någonting annat om ett slagskepp på band: drygt 30 meter hög och nära 170 meter lång. Längs dess sidor sitter torn med såväl jättelika kanoner som finkalibriga vapen i klasar som om de hade varit snäckor på ett fartygsskrov. Dess överdel är så bred att helikoptrar kan landa på den, och dess inre så rymligt att en hel Kohort kan transporteras med den. Förintaren kravlar sig fram på enorma band som krossar allt i dess väg, och dess pansar är så tjockt att ingenting verkar kunna bita på den.

Under Saladins första inbrytning på Mars lyckades man få stopp på den först sedan en självmordspatrull ur Free Marines lyckats placera Destructor-laddningar i dess band. Allt det fick till följd var dock att Förintaren nu står orörlig knappa åtta kilometer från McCraig-linjen och utkämpar en evig artilleriduell med Capitols gränsfort. Legionen använder den som befästning, och med jämna mellanrum strömmar grupper av Tekroner ut för att försöka repararera monstrets band. Skulle Förintaren någonsin börja röra sig igen skulle det se minst sagt mörkt ut för McCraig-linjens härjade försvarare.

LÄNGD/HÖJD/BREDD: 175 m/35 m/50 m.
BESÄTTNING: 1 Nefarit. 1 Kohort.
BEVÄPNING: 3 Hellblasters i taktorn; 4 Hellblasters i sido-torn (2 på var sida); 4 Hellblasters i front-torn; 2 Hellblasters i aktertorn; 40 Nazgarother i sido-torn (20 på var sida); 30 Nazgarother i front-torn; 20 Nazgarother i aktertorn; hundratals mindre Eldhandvapen i luckor och automatiserade torn; lv-pjäser som avfyrar «Symmetriska robotar» med otrolig räckvidd och träffsäkerhet.
HASTIGHET (väg): 8 km/h.
AMMUNITIONSKAPACITET: Hellblasters: 50; Nazgarother: 500. (Dessa värden gäller egentligen inte, eftersom Förintaren har ett enormt lastutrymme och tillräckligt stor besättning för att förse vapnen med ammunition.)
ELDGIVNINGSSÄTT: Hellblasters: H; Nazgarother: A.
RÄCKVIDD: Hellblasters: 4000 m; Nazgarother: 1000 m.
SKADA: Hellblasters: 1T10+8; Nazgarother: 1T6+4.
BEPANSRING: Symmetriskt svetsad plåt: front: 50; bak: 40; sidor: 45; överdel: 40; Vid behov kan Nefariten aktivera en sköld av Mörk Symmetri som skyddar Förintaren mot i princip vad som helst.



DJÄVULSMASKAR

Djävulsmaskarna hör till Tekronernas underligaste skapelser. De är enorma borrmaskiner som mal sig fram under markytan med en uppsättning trupptransportvagnar i släptåg. När de når sin destination bryter de upp genom markytan i ett regn av jord och sten från den enorma borren medan soldaterna strömmar ut ur transportsegmenten.

Djävulsmaskar kan bara spåras med seismografer. Det är tur för mänskligheten att de är så långsamma och i genombrottsögonblicket dessutom sårbara. Standardmetoden för nedkämpande av en Djävulsmask är att följa dess framfart och sedan bomba den när den bryter sig upp ur marken. Capitol har på Mars förfinat denna teknik till fulländning.

LÄNGD/HÖJD/BREDD: 100 m/5 m/5 m.
BESÄTTNING: 1 Nefarit. 1 Kohort.
BEVÄPNING: Ingen.
BORRNINGSHASTIGHET: 1,6 km/h.
BEPANSRING: Symmetriskt svetsad plåt: front: 15; sidor, bak- och överdel: 10.

NEKROMEKANOIDER

Dessa enorma, humanoida krigsmaskiner kan bli upp till 15 meter höga. De består av massiva skelett av härdat ben och brosk som täckts med muskler och stora plåtar av skinande vit rustning.

De stegar fram över slagfälten och krossar soldater under sina jättelika, kloförsedda fötter, medan de enorma huvudena — som förvridits till att likna Algeroths ansikte — outtröttligt vrids från sida till sida i sitt sökande efter nya fiender. Deras armar slutar i stora vapen, vanligtvis en Hellblaster pv-pjäs och ett kedjesvärd som i storlek överträffar de flesta fordon.

Nekromekanoider är egentligen enormt stora exo-skelettdräkter. I mekanoidens bröst ligger piloten väl skyddad, ansluten till fordonet via ett Neurogränssnitt. Nekromekanoider är så stora att de får anses vara fordon.

LÄNGD/HÖJD/BREDD: 3 m/10 m/4 m.
BESÄTTNING: 1 pilot utrustad med Neurogränssnitt.
BEVÄPNING: 1 Hellblaster pv-pjäs; 1 enormt Kedjesvärd.
MARSCH-HASTIGH.: 50 km/h.
AMMUNITIONSKAPACITET: Hellblaster: 50.
ELDGIVNINGSSÄTT: Hellblaster: H.
RÄCKVIDD: Hellblaster: 4000 m; Svärd: 4 rutor/6 m.
SKADA: Hellblaster: 1T10+8; Svärd: 2T10+10.
BEPANSRING: Symmetriskt svetsad plåt: front: 15; sidor, bak- och överdel: 12.



NEKROFLYGPLAN

I likhet med Nekrostridsvagnarna bygger Nekroflygplanen på nedkämpade fiendeplans rostiga skrov, men till skillnad från markfordonen kan flygfarkosterna uppvisa långt fler teknoorganiska komponenter. Vingarna är ofta stora genomskinliga vävnadshinnor som fästs på de gamla vingarna och ger Nekroflygplanet ett fladdermusliknande utseende. Enorma blodådror och varbölder skjuter ut längs dess sidor, vindrutorna är spruckna och delvis krossade och täckta av någon underlig slemliknande substans som omöjliggör insyn i cockpit. De är helt ljudlösa eftersom de hålls uppe av den Mörka Symmetrins krafter, och glider fram som lufthavets hajar. Alla Nekroflygplan han hovra, reversera flygriktning och göra mycket snävare svängar än mänskliga flygfarkoster, och detta gör dem naturligtvis till dödliga motståndare i luftstrider.

I likhet med Nekrostridsvagnar skräddarsys även Nekroflygplan, och vill du låta slumpen avgöra exakt hur kan du slå 1T3 gånger på tabellen för fordonsförbättring.

LIKPLAN



Dessa är den vanligast förekommande av den Mörka Legionens flygfarkoster, och kan bygga på vilket flygplansskrov som helst. Ett nedkämpat fiendeplan målas svart, repareras med Nekroteknologins hjälp och skickas ut i strid med nya och dödligare vapen — de bär dock ofta tydlig vittnesbörd om vad det var som en gång försatte originalet ur stridbart skick. Vingarna ser ofta så brustna och krökta ut att det borde vara omöjligt för planen att överhuvudtaget lyfta. Skenet bedrar dock, och de är snabba och effektiva i strid.

LÄNGD/HÖJD/BREDD: 10 m/3 m/8 m eller mer.
BESÄTTNING: 1 Nekromutant eller Centurion.
MAXHASTIGH.: 1200 km/h.
AKTIONSRADIE: 3200 km.
STRIDSRADIE: 1600 km.
BEVÄPNING: 4 Nazgarother monterade under vingarna. 2 fästen för alla slags bomber.
RÄCKVIDD: Nazgaroth: 1000 m.
MAG: Nazgaroth: 500.
FUNKTION: Nazgaroth: A.
SKADA: Nazgaroth: 1T6+4.
BEPANSRING: Symmetrisk plåt (RF 6).

VAMPYR

Vampyrer kallas de jättelika, tunga bombplan med fladdermusliknande vingar som bygger på Capitols Aerofortress. Det utstrålar en aura av ondska och illvilja, eftersom den enorma kraft som krävs för att hålla det i luften strålar vidare ut från planet och förvrider människors själar och injagar skräck i deras hjärtan. I likhet med Likplanen är deras skrov ofta fyllda av kulhål, och ibland kan stora hål gapa i både skrov och vingar. Detta påverkar dock inte deras flygförmåga.

Vampyr-bombarna är långsamma och klumpiga, men kan ta stora bomblaster och dessutom leverera hundratals kapslar till deras målområden.

LÄNGD/HÖJD/BREDD: 50 m/10 m/40 m.
BESÄTTNING: 1 Centurion. 8 Nekromutanter.
MAXHASTIGH.: 680 km/h.
AKTIONSRADIE: 8000 km.
STRIDSRADIE: 3200 km.
MAX. LASTFÖRMÅGA: 50 ton bomber, vanligtvis Högexplosiva.
BEVÄPNING: 6 torn, samtliga med två Nazgarother i tvillinglavettage. Ett ryggtorn, ett sidotorn på var sida, ett buktorn, ett nostorn och ett aktertorn.
BEPANSRING: Symmetrisk plåt (RF 10).

NATTVÅLNADER

Nattvålnaderna är den Mörka Legionens stridshelikoptrar, som till utseendet närmast påminner om enorma svarta insekter. Genom cockpitens glasbubbla syns en Nekromutants eller Centurions grinande ansikte där de far fram i Förintelsens Furstes tjänst. Nattvålnaderna är särskilt vanligt förekommande i Venus' djungler, och är dessutom populära bland specialstyrkorna.



LÄNGD/HÖJD/BREDD: 10 m/3 m/3 m eller mer.
BESÄTTNING: 1 pilot, vanligen en Centurion eller en Nekromutant. 1 Nekromutant som skytt.
MAXHASTIGH.: 2385 km/h.
AKTIONSRADIE: 800 km.
STRIDSRADIE: 480 km.
BEVÄPNING: 1 torn med 2 tunga Nazgarother i tvillinglavettage; 2 Nazgarother i vapenfästen under vingarna.
LASTUTRYMME: 10 fullt utrustade soldater.
BEPANSRING: Symmetrisk plåt (RF 6).

KRIGSZEPPELINARE

Krigszeppelinare är enorma, svarta, styrbara luftskepp. I deras långa cigarrformade skrov finns hundratals självförslutande gasceller som hjälper till att hålla farkosten i luften. Cellerna har framställts med den Mörka Teknologins hjälp, och på något sätt har man lyckats göra gasen de innehåller helt inert och brandsäker. Under skrovets buk hänger en jättelik strömlinjeformad gondol som är fullkomligt späckad med vapen. Två mindre gondoler sticker ut från modergondolen, fästa på balkar. Dessa enorma farkoster kallas ofta luftslagskepp, och vissa är så stora att de i sina gondoler kan bära mindre flygplan som släpps ut när det blir dags för strid. Mishima är de enda som lyckats ta sig an dessa luftslagskepp med någon framgång — genom självmordsattacker rakt ovanifrån. Flygplan som används i sådana kamikaze-attacker måste innehålla omkring tre ton sprängmedel och träffa klockrent.

LÄNGD/HÖJD/BREDD: 150 m/30 m/40.
BESÄTTNING: 1 Nefarit. 5 Centurioner. 25 Nekromutanter. Upp till ytterligare 200 soldater.
MAXHASTIGH.: 1160 km/h.
AKTIONSRADIE: 8000 km.
STRIDSRADIE: 8000 km.
MAX. LASTFÖRMÅGA: 30 ton bomber, vanligtvis Högexplosiva.
BEVÄPNING: Huvudgondol: 8 torn, vart och ett innehållande 2 Nazgarother i tvillinglavettage. Sidogondoler: 4 torn, vart och ett innehållande 2 Nazgarother i tvillinglavettage.
BEPANSRING: Chobham B (RF 9).


PETER
BERGTING 94




KAPSLAR

Kapslar ser ut som enorma runda egg med läderaktiga ytor som täcks av ett nätverk av blodådror. Kapslarnas insidor är fyllda med en tjock och slemliknande gelé som kan absorbera fruktansvärda stötar. Det måste de också, eftersom de vanligtvis släpps ned från flygplan och glödande av Mörk Symmetri studsar fram över marken mot sitt mål. När kapseln till slut stannat spräcks den så att truppstyrkan den transporterat kan strömma ut ur dess slemmiga inre, glittrande av äggvita och redo för strid.

Varje kapsel kan transportera två Legionsoldater, vanligtvis Pretorian Stalkers, Razider, Legionärer, Nekromutanter eller Centurioner, alternativt en Ezoghoul. Nefariter använder aldrig kapslar, utan föredrar att ta sig till stridszonen för egen maskin, okänt hur. Kapslar används vanligen under snabba luftlandsättningar.

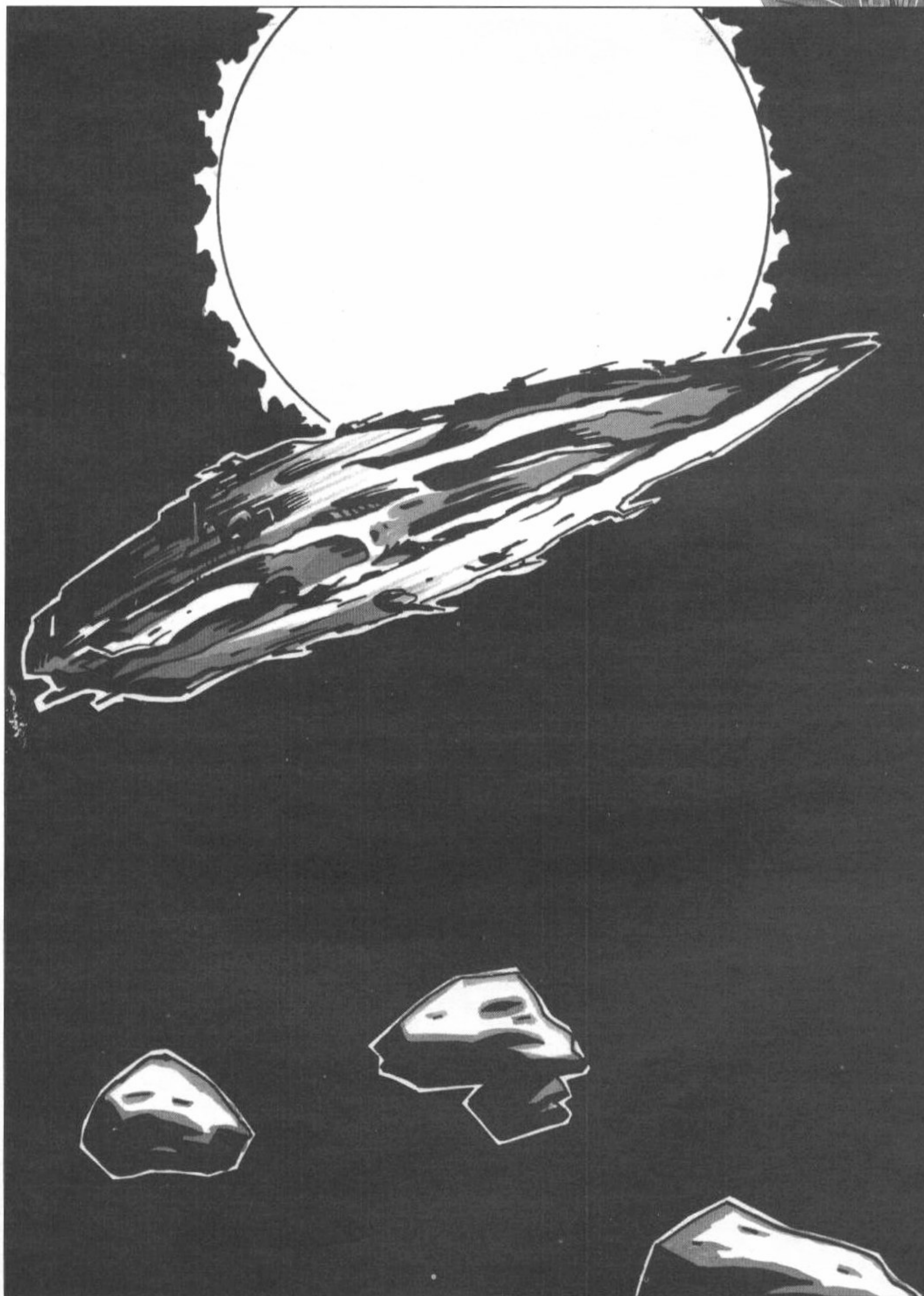
RYMDFARKOSTER

SVARTA SKEPP

Algeroths Rymdflotta består till största delen av svarta skepp; enorma, långsmala skepp som kan vara upp till en och en halv kilometer långa. De tillverkas av jättelika stenblock tagna ur asteroidbältet eller någon kometsvans, och drivs fram genom rymdens iskalla avgrund med den Mörka Symmetrin som kraftkälla. Kanontorn kantar skeppen i hela dess längd, liksom utsmyckningar i form av vidriga demonansikten och statyer föreställande den Mörke Aposteln.

I det inre av ett svart skepp återfinns allt man kan förvänta sig att hitta inom ett Citadells murar: Nekrokammare, det Allra Heligaste, baracker, allt. Det finns naturligtvis ett skäl till detta — samtliga svarta skepp är potentiella Citadell som bara väntar på att landsättas på en planets yta för att användas som kärnan till Algeroths truppers nya fästning. Brödraskapet har observatorier på Luna och i asteroidbältet som bemannas av hundratals munkar vars enda uppgift är att med hjälp av jättelika teleskop spana efter de enorma skeppen. Åsynen av ett svart skepp är ett säkert tecken på nära förestående undergång.

STORLEK: Svarta skepp kan bli nära en och en halv kilometer långa och en tredjedel så breda vid basen.
VIKT: Upp till 1.000.000 ton.
VAPEN: Otaliga.
LASTUTRYMME: Upp till 50 Legioner eller mer.







NEFARITERNA

Av alla de avgrundsvarelser som tjänar under de Mörka Apostlarna är Nefariterna, mänsklighetens eviga fiender, de mest skräckinjagande. De är de mäktigaste varelserna inom den Mörka Legionens led, och agerar som dess generaler och överbefälhavare. Dessa onda officerare inordnas i sin tur i en strikt hierarki där Nefaritfurstarna står som enväldiga härskare. Dessa svarar endast inför sin Apostel.

Fastän samtliga Nefariter i slutänden står under sin Apostels kontroll har varje Nefarit krafter och förmågor som gör honom unik. Somliga Nefariter äger långtgående förståelse i den Mörka Symmetrin och använder dess krafter i sin kamp mot mänskligheten, andra är mer specialiserade och mäktiga krigare. Samtliga är klart utmejslade individer med egna planer, mål, sympatier och hatobjekt.

Nefaritens styrka avspeglar sig i hans ansikte, en grotesk nidbild av en människas. De tomma och stirrande ögonen saknar pupiller, och det missformade ansiktet är en makaber dödsmask. Vassa spikar eller andra metallföremål täcker deras kroppar.

Mäktigast av alla Nefariter är Nefaritfurstarna, som inte följer den ovan angivna beskrivningen. I takt med att en Nefaritfurstes krafter ökar blir han nämligen mer och mer förvriden och han återföds ofta i en annan, ny form som är mer i enlighet med hans natur. Dessa Nefariters utseenden varierar därför från individ till individ.

De Nefariter som lyder under Algeroth är hängivna Krigets konst och tjänar som hans generaler när de leder hans Legioner i strid. De tar med glädje del i slakten och förstörelsen, och störtar fram över slagfälten i sin jakt på nya offer.

Algeroths Nefariter är storvuxna, ofta dubbelt så långa som den längsta man, och klädda i glänsande svarta rustningar täckta av vassa spikar. De använder sig av tunga vapen i såväl eld– som närstrider, och många av dessa vapen är kopplade till Bioteknologiska stridsledare av olika slag.

De utstrålar ett iskallt lugn, leder sina arméer med kylig effektivitet och styr stridsförloppet med mäktiga stridstjut. Algeroths Nefariter är avlade särskilt för strid och är enormt starka och härdade. Flertalet är utrustade med specialvapen och föremål som Tekronerna skapat åt dem efter Nefariternas specifikationer. För Algeroths Nefariter är dessa regalier en källa till stolthet och prestige, och de tävlar sinsemellan om att skapa ännu mäktigare vapen, rustningar och maskiner.

Förutom stridsutrustningen kan Algeroth dessutom förära särskilt favoriserade Nefariter tecken på sin gunst: föremål som besjälats med en bråkdel av den Mörke Apostelns kraft, vilket naturligtvis gör dem till ytterligt kraftfulla Reliker.

Algeroths Nefariter är hans generaler och befälhavare. De leder hans arméer i krig och styr hans Citadell i hans namn. Varje Nefarit har ett personligt följe som återspeglar hans status och position vid Apostelns hov. Somliga följen består av många legioner av soldater, medan andra kan bestå av några dussin Tekroner och en Legionärslivvakt. Några Nefariter anför legioner vars namn kommit att bli fruktade i solsystemets alla hörn, som exempelvis Saladins Röda Vakt eller De Fördömdas Legion.

VÄRDKROPPAR

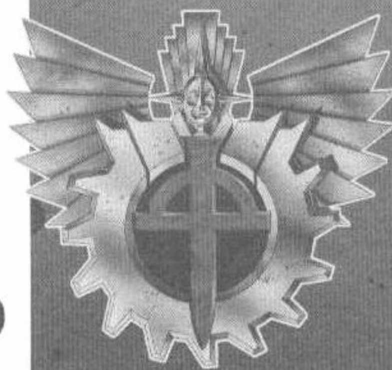
Nefariter är precis som sina herrar Apostlarna den Mörka Symmetrins skapelser. De föds som kroppslösa avgrundsandar och ges köttslig lekamen för att utföra sina onämnbara dåd i Mörkrets tjänst. Algeroths Nefariter ges vanligtvis kroppar som tillverkats av hans Tekroner, kroppar som i väntan på sin herre bevaras i enorma sarkofager. Många Nefariter besitter dessutom mer än en värdkropp, något som naturligtvis gör det ytterst svårt att döda dem. Faktum är att Nefariten inte slutgiltigt förstörs ens om samtliga dess värdkroppar dödats — om de inte dödades med Konstens hjälp. Deras själar överförs till den Stora Intigheten där de väntar på att reinkarneras när Algeroth så önskar. Väntan kan bli lång. Det är dessutom känt att Algeroth vid några tillfällen som en varning till sina övriga tjänare förintat de Nefaritsjälar som misslyckats.

Nefariter får ta emot Gåvan Klonad Kropp mer än en gång, och kan därmed ha en mindre armé av värdkroppar. De kan förflytta sitt medvetande mellan dessa värdkroppar utan att någon kropp har dött, men för att kunna förflytta sig på detta sätt måste de lägga sin nuvarande kropp till vila i dess sarkofag och sedan förflytta sig till den andra kroppens sarkofag.

NEFARITER OCH BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR

Nefariter kan besitta upp till 20 Bioteknologiska Gåvor beroende på sin grad. Värdkropparna har anpassats till att tåla Gåvorna, och det är helt och hållet upp till Nefariten att avgöra om de ska orsaka Stigman eller ej. Vissa Nefariter föredrar att också besitta Gåvornas Stigman, eftersom de därmed blir ännu mer fruktansvärda att skåda. Andra föredrar att behålla sitt ursprungliga utseendes grymma skönhet.

Alla Nefariter har redan inledningsvis Gåvorna Immun mot Åldrande och Mörkersyn. Dessa har integrerats i deras kroppar och räknas därför inte in i det totala antal Gåvor de har fått.



NEFARITFURSTAR

Algeroths Nefariter uppdelas i ett antal undergrupper, där Nefaritfurstarna är de allra mäktigaste — inom vissa begränsade områden kan deras krafter nästan mäta sig med själve Algeroths. Nefaritfurstarna är den Mörke Apostelns mest kunniga hantlangare. De anförtros de allra svåraste och mest krävande uppdragen, som exempelvis att representera Algeroth vid de andra Apostlarnas hov eller leda planetomspännande krigskampanjer i Algeroths ändlösa krig. Två sådana Nefaritfurstar som beskrivs nedan är Alakhai och Saladin, och slutligen beskrivs en «typisk» nefaritfurste.

ALAKHAI DEN SLUGE



Alakhai är Algeroths främste general och ovanligt förslagen för att tjäna under Förintelsens Furste. Han är överbefälhavare för Algeroths venusianska styrkor och är med all rätt hatad och fruktad av sina underlydande. Alakhai är såväl intrigernas som militärstrategiernas mästare, och han besitter enorma kunskaper om den Mörka Symmetrin.

Alakhai är oerhört ärelysten, och strävar i likhet med sin herre att härska över allt levande — inklusive självaste Algeroth. Han intrigerar för att störta sin herre, först och främst genom att försöka manipulera honom till krig mot de övriga Apostlarna. Det ryktas att han mer än en gång tagits emot som hedersgäst vid Semais hov.

UTSEENDE. Alakhai är nästan 230 cm lång, och hans kläder har broderats med runor som berättar om de ändlösa vidrigheter han har begått. Hans redan fruktansvärda ansikte förvrids av ett ständigt och galet leende och den motbjudande tungan som stup i ett far över hans framtänder. Hans alltigenom onda och genomträngande blick kan få den modigaste krigare att darra i skräck inför de vidrigheter som komma skall.

			KP	Rustning (RF)
STY	45			
INT	40	Huvud	6	Ingen (4)
SMI	30	Armar	11	Ingen (4)
FYS	23	Mage	11	Plåt (11)
PSY	59	Ben	12	Plåt (11)
PER	29	Bröst	12	Plåt (11)

FÖRFLYTTNING: 6/400
SB: +5
HANDLINGAR/SR: 8
UNDVIKA/PARERA: 8

ATTACKER: Slagsvärd (se Särskilda Förmågor).
EXPERTISOMRÅDEN: Strid 19, Eldhandvapen 19, Kommunikation 16, Rörelse 21, Teknik 21.

BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR: 16. IQ-höjning x5. Förbättrad Motorik x2. Klor. Tåla Smärta. Självreparation. Regenerering. Klonad Kropp x3 (en i hans Citadell, en vid hovet på Nero, och en på hemlig ort för nödsituationer). Högeffektivt Immunförsvar. Immunitet mot Gifter. Gåvornas effekter har redan räknats in i Alakhais grundegenskaper.

MÖRKA GÅVOR: Samtliga Portaler, Förvrängningar, Distortioner och Åkallelser.

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Alakhais fruktade slagsvärd Köttslukaren är en kraftfull fokuseringspunkt för den Mörka Symmetrin. Det halverar PSY-poängen som krävs för att Alakhai ska kunna använda sina Gåvor, vilket innebär att en Gåva på nivå 20 bara kräver 10 PSY när han bär sitt svärd. Dessutom gör vapnet 4T6 skada och halverar RF i de rustningar som kommer i vägen för det. Alakhai har använt Gåvan Frammana på Köttslukaren och kan därför på ett ögonblick stå beredd till strid. Vapnet kan kastas upp till 10 rutor och därefter omedelbart återvända till hans hand.



SALADIN

Saladin tillhör även han Algeroths mest framgångsrika generaler. Det var han som ledde attacken mot Mars och trots Capitols hårdnackade motstånd lyckades etablera ett brohuvud på planeten. Han är en lysande och listig general och kämpar med Alakhai om positionen som Algeroths gunstling. Saladin är obrottsligt lojal gentemot sin Apostel, och misstänker Alakhai för att intrigera mot deras herre — därför hatar de två Nefariterna varandra innerligt, och strävar ständigt efter att misskreditera eller ännu hellre förgöra varandra. På slagfältet leder Saladin såväl blixtattacker som hårdnackat försvar med samma effektivitet. Han föredrar visserligen att anfalla, men är listig nog att urskilja när situationen talar för återhållsamhet. Kriget är ett spel för Saladin, ett prövande av sin egen styrka mot den andres. Hans krigare är inget annat än pjäser som kan räddas eller offras beroende på vad situationen kräver — deras liv saknar betydelse. Sitt känslolösa yttre till trots är Saladin otroligt ihärdig och misskundslös, och om han får ett horn i sidan till någon kan han gå i princip hur långt som helst i sitt hämndbegär.

I fysiskt hänseende är Saladin otroligt stark, och kan med tiden kanske mäta sig med självaste Algeroth. Han är känd för att personligen ha lett många av sina större offensiver.

UTSEENDE. Saladin är dryga tre meter lång och så otroligt muskulös att han nästan ser satt ut. Hans ansikte domineras av den enorma käken och de djupt liggande ögonen som lyser röda under de utskjutande ögonbrynen. Han vare sig ler eller visar andra känslor, och han talar med en fruktansvärt kall och monoton röst.

			KP	Rustning (RF)
STY	70			
INT	20	Huvud	7	Run-rustning (12)
SMI	35	Armar	13	Run-rustning (12)
FYS	50	Mage	13	Run-rustning (12)
PSY	48	Ben	14	Run-rustning (12)
PER	40	Bröst	14	Run-rustning (12)

FÖRFLYTTNING: 8/600
SB: +8
HANDLINGAR/SR: 8
UNDVIKA/PARERA: +7

ATTACKER: Stridsspjut. Specialtillverkad kulspruta (se Särskilda Förmågor).
EXPERTISOMRÅDEN: Strid 21, Eldhandvapen 21, Kommunikation 17, Rörelse 21, Teknik 19.

BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR: 20. Muskelstärkare x5. Förstärkt Skelett x5. Klonad Kropp x2 (en i hans Citadell och en vid hovet på Nero). Högeffektivt Immunförsvar. Immunitet mot Gifter. Regenerering. Självreparation. Förbättrade Reflexer x3. Nekrobioniska Armar. Gåvornas effekter har redan räknats in i Saladins grundegenskaper.

MÖRKA GÅVOR: 15. Samtliga Flöden. Samtliga Åkallelser. Samtliga Portaler.

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Saladin besitter en av Algeroths Stora Gåvor — Saladins Tron. När Saladin sitter i denna enorma och utsirade tron kan han besätta vilken som helst av sina tjänare och se genom dennes ögon, och därigenom överblicka det väldiga slagfält som omger hans Citadell. När Saladin väl besatt någon av sina tjänare kan han använda samtliga sina Mörka Gåvor genom tjänarens kropp.

- Saladin har också sitt stora stridsspjut som ser ut som ett kedjesvärd på ett skaft, men som i verkligheten är mycket mer än så. Med hjälp av den Mörka Symmetrins kraft kan det skära igenom vad som helst — det berörs alltså inte av rustningar och kan göra sin fruktansvärda skada, 5T6 plus Saladins SB, direkt på motståndaren. Med sitt stridsspjut kan Saladin med andra ord förstöra en stridsvagn. Hans stridsrustning har försetts med en särskild runa som ger den RF 12 och dessutom halverar alla skador som åsamkas honom, även om skadan är ett resultat av ett perfekt slag. I strid är Saladin sannerligen en fruktansvärd fiende.
- På ryggen bär han sin Svarta Kulspruta, en specialversion av Nazgaroth som tillverkats av hans Tekroner. Vapnet gör dubbelt så stor skada som normalt, och halverar motståndarens RF.



NEFARITFURSTAR

Följande värden gäller en «vanlig» Nefaritfurste, även om det knappast finns något som en vanlig Nefaritfurste. Samtliga är enskilda individer med högst varierande utseenden och färdigheter, men du kan använda värdena nedan som en riktlinje när du skapar egna Nefaritfurstar.

TYPISKA GRUNDEGENSKAPER:

STY	45
INT	19
SMI	18
FYS	25
PSY	30
PER	35

FÖRFLYTTNING: 5/325
SB: +5

HANDLINGAR/SR: 5
UNDVIKA/PARERA: 10

	KP	Rustning (RF)
Huvud	5	Ingen (4)
Armar	9	Ingen (4)
Mage	9	Plåt (12)
Ben	10	Plåt (12)
Bröst	10	Plåt (12)

ATTACKER: Specialtillverkade vapen.

EXPERTISOMRÅDEN: Strid 20, Eldhandvapen 20, Kommunikation 19, Rörelse 21, Teknik 19.
BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR: 14+1T6.
MÖRKA GÅVOR: 14+1T6. Varje Gåva utöver den tionde ökar Nefaritens PSY med 1T6. En Nefarit med 15 Mörka Gåvor skulle alltså öka sin PSY med 5T6.

- Samtliga Nefaritfurstar har något slags tecken på Algeroths gunst som ger dem särskilda krafter. Några kan ha genomgått större fysiska förändringar som en återspegling av deras huvudsakliga personlighetsdrag. En Nefaritfurste med smak för människokött kan exempelvis vara fruktansvärt fet, medan en särskilt vildsint Nefaritfurste kan ha huggtänder och klor, ett djuriskt ansikte och en ihopkrupen kroppshållning, som om ständigt beredd till språng. Försök att skapa en egen och skräckinjagande peronlighet åt dina egna Nefaritfurstar.

NEFARITKRIGSHERRAR

Näst efter Nefaritfurstarna i rangordning kommer Nefaritkrigsherrarna, de på fältet tjänstgörande generalerna och ledarna för Algeroths Legioner. De ges vanligtvis befäl över ett Citadell eller en armé, och fastän deras krafter inte kan jämföras med en Nefaritfurstes är de långt större än vad någon människa kan förstå. Krigsherrarnas uppgift är, kort sagt, att kriga. De är levande förstörelsemaskiner, lika framstående och fruktansvärda fiender man mot man som i spetsen för en armé.

ABSALOM. En av de mest berömda Nefaritkrigsherrarna är Absalom, Alakhais fjärde man på Venus. Det är Absalom som leder den Andra Kohorten ur Undergångens Legion och använder sig av en Gehenna Puker tagen från en Bauhaussoldat han personligen dödade genom att spetsa honom på spiken på sin egen hjässa.

Absalom har antagit den fysiska form som är vanligast bland Algeroths Nefariter — en ytterst muskulös kropp med eldröd hud. På hans huvud finns tre spikar samt ett antal små krökta horn i nacken. Glädjen han känner inför dödandet och lemlästandet gör att han går i strid vilt skrattande med den svarta kluvna tungan spelande över de sylvassa tänderna.

JEZERAI. Jezerai är en listig general, en grym motståndare, en vildsint krigare och Nefaritfursten Saladins högra hand på Mars. Han ses ofta personligen leda sina styrkor i strid, antingen i försvaret av Citadellets befästningslinje eller i spetsen för Saladins elitenhet, Dödskommandot, i deras vilda attacker. Han har mer än en gång utmanat Capitols främsta krigare till strid man mot man, och han har alltid gått segrande ur dessa strider.

Jezerai bär alltid den jättelika och skinande stridsrustning han själv skapat med Bioteknologins hjälp. Till det yttre liknar den en heltäckande medeltida rustning i stål, helt täckt med inskriptioner, runor och mönster som ger den unika förmågor som flygförmåga, osynlighet samt förmågan att utstöta fruktansvärda moln av eld. I strid bär han ett nästan tre och en halv meter långt tvåhandssvärd och en skräckinjagande ansiktsmask.

ABAZAR. Som en av Algeroths högst värderade Nefaritkrigsherrar åtlyder Abazar endast order från Algeroth personligen. Han kan i spetsen för sin specialstyrka «de Brinnande Solarna» dyka upp var som helst i solsystemet för att utföra de mest fruktansvärda dåd i sin herres namn. Hans förband, som är nio–till trettonhundra man starkt, färdas i sina egna skepp och genomför blixtattacker som oftast urartar till rena orgier i dödande och lemlästande.

Abazar är ovanligt lång för att vara en av Algeroths Nefariter, nästan fyra meter lång, men inte lika muskulös som flertalet av hans rasfränder. Hans styrka



ligger i stället i hans extraordinära färdigheter inom den Mörka Symmetrin, och med sin Intighetsstav som antingen vapen eller fokus för Symmetrisk kraft kan han besegra vem som helst. Hans torra skinn är mörkt lila, nästan svart, och detta tillsammans med hans smala kroppsbyggnad och tomma ögonhålor gör att Abazar liknar en mumie utan svepning.

TYPISKA GRUNDEGENSKAPER:			KP	Rustning (RF)
STY	45	Huvud	4	Ingen (4)
INT	20	Armar	8	Ingen (4)
SMI	18	Mage	8	Plåt (10)
FYS	23	Ben	9	Plåt (10)
PSY	21	Bröst	9	Plåt (10)
PER	29			

FÖRFLYTTNING: 5/325
SB: +5
HANDLINGAR/SR: 4
UNDVIKA/PARERA: 9

ATTACKER: Specialtillverkade vapen.
EXPERTISOMRÅDEN: Strid 20, Eldhandvapen 19, Kommunikation 19, Rörelse 21, Teknik 18.
BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR: 11+1T6.
MÖRKA GÅVOR: 11+1T6. Varje Gåva utöver den tionde ökar Nefaritens PSY med 1T6.

NEFARIT-HÄXMÄSTARE

Dessa Nefariter är mycket mer sällsynta än krigsherrar, och är de som tjänar Algeroth som den Mörka Symmetrins mästare. De är skådare och magiker som specialiserat sig på användandet av Mörka Gåvor. Flertalet återfinns vid Algeroths hov på Nero. Av och till sänds de till mänsklighetens världar på någon ondskefullt uppdrag, som exempelvis att förbereda någon dödlig på att genomgå Metamorfos och bli en Pretorian Stalker.

VALPURGIUS. Valpurgius är Alakhais ärkemagiker och lika fruktad som ovärderlig. Förhållandet mellan Valpurgius och hans herre kan närmast beskrivas som hatkärlek, och det är denna kombination som gjort Alakhai till den mest favoriserade — och framgångsrika — av Algeroths tjänare. Att Valpurgius är en mästare i att använda den Mörka Symmetrin, och att få kan mäta sig med honom i grymhet, är närmast en självklarhet. Han rör sig alltid mycket långsamt och sirligt — varför jäkta?

Valpurgius är nära tre meter lång, och hans längd understryks ytterligare av hans Ritualkrona. Han bär ljust lila kläder med guldmönster, nästan cirkelrunda axelskydd med hans personliga insignier och en kort kroksabel i någon svart legering från en annan värld, en kroksabel som bara används för rituella ändamål. I strid leker han ibland med sina motståndare med den långa stålpiska han annars vanligtvis använder för att jaga på Tekronerna i Alakhais Citadell på Venus. Hans hud är svart och torr som en mumies.

MALEDRACH. Maledrach är kanske den mest välkände, och därför den mest fruktade, av alla Nefarit-häxmästare — han för befälet över Algeroths personliga redskap för särskilda operationer, De Fördömdas Legion. Trots att förbandets medlemmar nästan uteslutande är kända för sin grymhet på slagfältet är striden aldrig deras egentliga mål — i stället sänds de ut när något eller någon av vikt måste föras till Algeroths hov. Dessa uppdrag kräver snarare hjärna än muskler.

Maledrach påminner till utseendet om en fladdermus: hans hud är svart och luden, näsan skrynklig och försedd med ett otal näsborrar, hans tänder smala och mycket, mycket vassa, och när han höjer armarna bildar de mycket riktigt fladdermusvingar — mellan bröst och armar sitter en tjock, svart läderaktig hud. Vingarna syns dock inte alls när de är ihopfällda under hans långa mörkgrå mantel. Maledrach besitter också förmågan att helt och hållet förvandla sig till en fladdermus (normal till utseendet och bara något större än vanliga fladdermöss), och i denna skepnad kan han spionera och till och med lönnmörda långt inne i själva hjärtat av mänskligheten.

TYPISKA GRUNDEGENSKAPER:			KP	Rustning (RF)
STY	45	Huvud	5	Ingen (4)
INT	30	Armar	9	Ingen (4)
SMI	18	Mage	9	Plåt (10)
FYS	23	Ben	10	Plåt (10)
PSY	30	Bröst	10	Plåt (10)
PER	29			

FÖRFLYTTNING: 5/325
SB: +5
HANDLINGAR/SR: 5
UNDVIKA/PARERA: 8

ATTACKER: Specialtillverkade vapen.
EXPERTISOMRÅDEN: Strid 18, Eldhandvapen 18, Kommunikation 19, Rörelse 21, Teknik 19.
BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR: 10+1T4.
MÖRKA GÅVOR: 14+1T6. Varje Gåva utöver den tionde ökar Nefaritens PSY med 1T6.



NEFARITKRIGARE

Nefaritkrigarens rang är den lägsta bland Algeroths Nefariter, och det är dessa Nefariter som oftast syns på slagfälten. De stormar fram i spetsen för anfallsvågorna, leder förbanden och hugger vrålande av blodtörst in på mänsklighetens modigaste söner. Fastän de står lägst i rang bland Nefariter är de fortfarande ojämförbart mäktiga med mänskliga mått mätt. De är dessutom makthungriga och fyllda av en otrolig äregirighet och strävan efter att framstå i bästa tänkbara dager i sin Apostels ögon. Detta gör dem särskilt farliga, eftersom de har allt att vinna. Flertalet av de Nefariter äventyrarna kan komma att stöta på tillhör denna typ.

TYPISKA GRUNDEGENSKAPER:			KP	Rustning (RF)
STY	45	Huvud	4	Ingen (4)
INT	19	Armar	8	Ingen (4)
SMI	18	Mage	8	Plåt (9)
FYS	23	Ben	9	Plåt (9)
PSY	21	Bröst	9	Plåt (9)
PER	29			

FÖRFLYTTNING: 5/325
SB: +5
HANDLINGAR/SR: 5
UNDVIKA/PARERA: 9

ATTACKER: Tungt vapen (Nazgaroth) med kedjebajonett. Kan även bära en Ashreketh.
EXPERTISOMRÅDEN: Strid 50, Eldhandvapen 50, Kommunikation 19, Rörelse 21, Teknik 50.
BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR: 9+1T4.
MÖRKA GÅVOR: 9+1T4. Varje Gåva utöver den tionde ökar Nefaritens PSY med 1T6.

NEFARITHIERARKI

Samtliga Nefariter står över alla andra Algeroths tjänare i rang. Till och med de människor som leder ett Förintelsetempel måste lyda den simplaste Nefarit utan en sekunds tvekan. De är Algeroths mest betrodda tjänare. Men även bland Nefariterna finns det skiljelinjer.

Högst upp på ranglistan står Nefaritfurstarna. Var och en av dessa rapporterar direkt till Algeroth, och har en klonad kropp vid Apostelns hov. Under varje Nefaritfurste tjänar ett antal Nefaritkrigsherrar — det exakta antalet beror på Nefaritfurstens status och uppdrag. Varje Nefaritkrigsherre tjänas i sin tur av ett antal Nefaritkrigare som av krigsherren mottar order, edikt och sänds på uppdrag.

Nefarit-häxmästarna står något vid sidan om denna strikta rangordning. De sänds ofta ut av Algeroth med order att bistå vissa Nefaritfurstar och agera som dessas «politruker». När detta händer förväntas Nefaritfursten lyssna till sin nye rådgivare, och vanligtvis ska Nefaritfurstens följe åtlyda Nefarit-häxmästaren — men så är dock inte alltid fallet. Flertalet Nefaritfurstar är säkra på Algeroths gunst och kan ibland därför kosta på sig att bortse från Nefarit-häxmästarens råd. Dessutom är alla Nefariter såväl makthungriga som hänsynslösa, och ibland kommer rena personkonflikter i dagen.

En Nefaritfurste kan hata och förakta sin rådgivare Nefarit-häxmästaren, och i så fall följer merparten av hans följe sin herres exempel. Ibland kan långvariga konflikter få till följd att fraktioner utkristalliserar sig, och vissa av en Nefaritfurstes tjänare kan öppet eller i hemlighet ställa sig på Nefarit-häxmästarens sida. Detta kan i sin tur naturligtvis leda till samarbetsproblem, intriger och till och med öppen strid inom ett Citadell.





NEFARITERNAS POLITISKA LIV

Utdelandet av Gåvor, såväl den Mörka Symmetrins som Bioteknologins, sköts av en Nefarits närmaste överordnade. Detta innebär att det är mycket ovanligt att Nefariter får sådana Gåvor. Alla Nefariter ser nämligen sina artfränder som potentiella rivaler, och eftersom Nefaritfurstarna inte vill se någon av sina tjänare stiga i graderna för att till slut utmana sin forne herre är de ytterligt återhållsamma med att belöna sina tjänare.

Samtidigt vill Nefaritfurstarna naturligtvis ha så effektiva tjänare som möjligt, så att dessa kan utföra sina uppdrag så snabbt och förtjänstfullt som möjligt.





Detta innebär att utdelandet av Gåvor trots allt är ofrånkomligt, och här uppstår en spänning mellan två motsatta intressen.

En spelare som är Nefarit kommer därför bara att belönas efter att ha rönt ovanligt stor framgång med ett uppdrag eller sedan han eller hon övertygat sin överordnade om att Gåvan är absolut nödvändig för att kunna genomföra ett ytterst viktigt framtida uppdrag. Tjänare måste dock sträva efter att aldrig vara för framgångsrika, eftersom de då ådrar sig sin överordnades fiendskap och plötsligt finner sig tilldelade en mängd otroligt farliga uppdrag av självmordskaraktär.

Om SL beslutat sig för att leda en kampanj där en Nefarit kan skapas under framslagning av rollperson innebär detta att rollpersonen BARA kan få Bioteknologiska Gåvor som resultat av Särskilda händelser. Mörka Gåvor kan fortfarande fås på normalt sätt.

NEFARITERNAS SPECIALTILLVERKADE VAPEN

Fastän den Mörka Legionens vapen är kraftfulla är de ofta inte kraftfulla nog för de stolta Nefariterna, som därför ofta beordrar sina Tekroner att skapa särskilt imponerande specialvapen åt dem. Vapnen är resultatet av ett intensivt forskningsarbete från Tekronernas sida. Dessa gör allt som står i deras makt för att uppfylla sin herres behov och krav. Vapnen kan vara alltifrån omsorgsfullt förbättrade versioner av redan existerande vapen eller helt nya och unika — det beror helt och hållet på vad beställaren vill ha.

Korruptorer av det mer äregiriga slaget kan också beställa specialvapen av sina Teknomager, men för att våga sig på detta måste de vara mycket säkra på sin ställning eftersom flertalet Nefariter ser med ogillande på sådan fåfänga.

Att som SL skapa specialvapen är ganska enkelt — fördubbla bara skadan hos ett redan existerande vapen. Du kan också lägga till andra fördelar, som att vapnet inte drabbas av modifikationer för avstånd, att dess träffsäkerhet eller genomslagsförmåga ökas eller att det har obegränsad tillgång till ammunition. Ju fler fördelar ett vapen ges, desto längre tid tar det för en Tekron att skapa det — och dessutom blir det mer benäget att krångla. Öka vapnets EV med +1 för varje ytterligare fördel. Varje fördel ökar dessutom vapnets Korruptionsfaktor med +1.

ALGEROTHS LEGIONER



Algeroths Legioner är den största och mäktigaste av alla de styrkor som tjänar de Mörka Apostlarna. De leds av Nefaritfurstar, har sina baser i dessas enorma Citadell och är beväpnade med hela den Mörka Teknologins fruktansvärda arsenal — och fruktas av alla som måste kämpa emot dem. Med fladdrande röda banér går de till strid mot alla som motsätter sig deras Herre, och de gör det i den fasta förvissningen att den slutgiltiga segern kommer att bli deras.

LEGIONEN

Grundenheten i Algeroths styrkor är en Legion som leds av en Nefarit av lägst krigsherres grad. En Legion består av 50–100 (slå [1T6+4]x10) reguljära infanterikohorter (om ungefär 1350 soldater vardera) samt ett antal specialenheter som Ezoghouler, Pretorian Stalkers, flygfarkoster, understödsenheter, dödståg, ingenjörsgrupper, sappörer, spanare etc.

KOHORTEN

Varje infanterikohort består av 1000 Odöda Legionärer, 200 Nekromutanter, 100 Centurioner, 50 Razider, 1 Nefaritkrigare, samt eventuella «understödsvarelser» som tilldelats Kohorten. Kohorten delas upp i kompanier som består av 100 Legionärer, 20 Nekromutanter, 10 Centurioner och 5 Razider vardera. Kompanierna sönderfaller i sin tur i grupper som vanligen består av 3–4 Legionärer under en Nekromutants eller Centurions ledning.

Åtminstone är det så det ser ut rent teoretiskt. På slagfältet gör förlusterna dock att man sällan ser fulltaliga Legioner och Kohorter. En typisk Kohort man möter på slagfältet består av (1T4+6)x100 Legionärer med 1 Nekromutant per 5 Legionärer, 1 Centurion per 10 Legionärer, 1 Razid per 20 Legionärer och 1 Nefaritkrigare per Kohort.

UNDERSTÖDSENHETER

Förutom Infanterikohorter har varje Legion vanligtvis sig underställd en Bepansrad Kohort bestående av cirka 10 stridsvagnar eller Nekromekanoider, samt en Flygkohort på cirka 10 flygfarkoster. Det finns dessutom särskilda Bepansrade Legioner och Flyglegioner som inte består av annat än Pansar- eller Flygkohorter. Dessa används vanligen som spjutspetsar i större anfall och utbrytningsförsök.

I en Legion ingår oftast också följande:

- 1T6+2 par Pretorian Stalkers
- 4 Eaoniska Skarprättare
- 2T6 Ezoghouler
- 2T4 Tekroner med hälften så många Apokalypter

Ju viktigare en Legions uppmarschområde är, desto större är antalet. Dessutom är chansen en på fyra att Legionen innehåller följande:

- 1T6+2 Biojättar
- 1T4 Kohorter Kadaver
- 1T100 Nekrofikatorer
- 1T6 Obefläckade Furier
- 1T6x5 Ezoghouler (svåra att kontrollera, men effektiva)
- En enhet från någon annan Apostels Legion, som exempelvis Kuratorer, Zenithiska Själsslaktare eller andra varelser som samlas för att för att festa på krigets fasor.

Alla dessa «extra varelser» är direkt underställda Nefaritkrigsherren (utom de som tillhör andra Apostlars Legioner — dessa är vanligtvis kaotiska), och sätts in där denne finner det lämpligt. Ofta innebär detta uppdrag som: livvaktstjänst, uppdrag som måste skötas i det fördolda men med maximal kraft, att erövra och behålla punkter av yttersta taktiska betydelse på slagfältet, eller att stå som reserv som kan kastas in i det avgörande ögonblicket.

Slutligen är chansen en på fyra att Legionen åtföljs av 1T100x10 Karnofager — fullständigt kaotiska, men mycket hungriga.

KÄTTARE. Algeroths Kättare ses sällan på slagfältet — förutom under uppror i mänsklighetens städer. Ibland kan de dock kallas ut i strid och får då lov att klara sig så gott de kan på blodets och förnedringens fält.

TAKTIK

Taktiken som används på slagfältet skiljer sig stort från Nefarit till Nefarit. Vissa är ypperliga ledare som har lätt för att förutsäga motståndarens drag och styra sina trupper i enlighet med dessa. Andra är endast och uteslutande intresserade av att själva få tillfälle att spilla människoblod, och bryr sig föga eller inte alls om vad resterande styrkor sysslar med.

Som alla andra något så när skickliga militära ledare strävar Nefaritkrigsherrar efter att hålla ungefär en tredjedel av sina styrkor i reserv — som ett slags brandkår som snabbt kan sättas in som förstärkning om något går fel, eller som spjutspets om en svag punkt uppstår i motståndarens försvar. Om krigsherren tillhör typen som alltid stormar rakt fram med alla till buds stående medel kommer KRIGSHERRENS befälhavare att hålla en eller flera Legioner som reserv.



Flyganfall och stormeld med artilleri används vid en mängd olika tillfällen: innan ett större anfall (för att decimera fienden och hålla överlevande nere under anfallets inledningsfas), för att snabbt slå ned en fientlig luftlandsättning, för att anfalla en fiende som är bakom ens egna linjer eller för långt borta för att kunna nås av de egna markstyrkorna, eller för att eliminera en fientlig observationspost, artilleri- eller luftvärnsenhet.

Så långt är ju allt väl — det ovan nämnda är i princip ord för ord vad som lärs ut inom megakorporationernas styrkor, och lär därför inte komma som någon överraskning för deras befälhavare. Flertalet Nefaritkrigsherrar är naturligtvis väl medvetna om detta och kan motståndarsidans taktik innan och utan — och gör därför ofta, för att inte säga alltid, det oväntade. Kom ihåg att ibland är det väntade det mest OVÄNTADE.

Till syvende og sidst handlar alltihop om att känna sin fiende — och den Mörka Legionen har otaliga sätt att lära känna sin.

TAKTIK I ROLLSPELSÄVENTYR. Förvänta dig alltid att fienden ska göra det oväntade och räkna alltid med att fienden vet i minsta detalj vad du tänker göra. Vilken stridstaktik rollpersonerna än väljer är det troligaste att deras motståndare har förutsett deras handlingar.

VARELSER

Varelserna inom den Mörka Legionen beskrivs på det sätt som gås igenom nedan. Se avsnittet «Framslagning av Rollperson» i *Grundreglerna* för vidare upplysningar.

FÖRFLYTTNING: Rörelseförmåga i rutor/handling och meter/minut.

SB: Varelsens Skadebonus.

HANDLINGAR/SR: Antalet handlingar varelsen kan utföra varje SR.

UNDVIKA/PARERA: Varelsens FV i Undvika och Parera.

KP och RUSTNING (RF): I tabellen anges varelsens kroppspoäng, rustning och rustningsvärde för varje enskild kroppsdel.

ATTACKER: Varelsens naturliga vapen (använd «Strid FV») och dess skada (om denna inte nämns någon annanstans). Ordningen anger på vilket sätt varelsen helst attackerar — helst med det först nämna vapnet, därefter det andra etc.

EXPERTISOMRÅDEN: Varelsens ungefärliga FV inom de olika Expertisområdena. «Strid 15» innebär vanligtvis att varelsens FV i relevanta Stridsfärdigheter ligger mellan 12 och 17.

BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR: De Bioteknologiska Gåvor varelsen besitter. Om varelsen givits Gåvan mer än en gång anges detta som «x2» eller «x3» och så vidare.

MÖRKA GÅVOR: De Mörka Gåvor varelsen besitter. Anges specifika Gåvor kan du om du vill ersätta dem med andra.

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Eventuella unika specialförmågor varelsen har.

ALGEROTH

Algeroth, Krigets Mörka Apostel, har många titlar. Han är känd som Förintelsens Furste, den Mörka Teknologins demoniske herre, Den slutgiltige Erövraren av Alla Världar och Den förvridna bioteknologins svartkonstnär. Hans uppdrag är att sprida Mörkrets förvridna vetenskaper till de världar han trampar under sina stålskodda stövlar. Han är näst efter Ilian den mäktigaste Aposteln och är nära lierad med Semai, Föraktets Herre, och tillsammans genomför de invecklade planer för att kasta världar i krig.

Få, förutom hans Nefariter, har skådat Algeroth och överlevt för att kunna berätta om det, men de som gjort det talar om en gigantisk skepnad, nära tio meter lång. Hans ansikte är en mask av mässing och stål där ögonen glöder som lavafyllda avgrunder. När han talar dånar det som av åska. Hans kompakta kropp täcks av slangar och elkablar, levande Bioteknologi som fästs vid hans kropp och till viss del smält samman med Apostelns kött och inlett ett symbiotiskt förhållande med den Mörke Fursten.

Algeroths boning är det Svarta Citadellet på Nero som vaktas av mer än 500 Legioner — det Svarta Citadellet är det mäktigaste fästet i hela skapelsen. Det höjer sig åtta kilometer ovan Neros frusna yta och borrar sig femton kilometer ned under densamma. Det omges av av hundratals mindre Citadell och tusentals kilometer av befästningsverk, och bortom dessa ärras planetens yta av enorma dagbrott, glödande lavasjöar och hundratals vidträckta köttfabriker som förser Nekrokamrarna med nytt råmaterial. I hjärtat av sitt enorma Citadell lever Algeroths Hov, där den Mörke Aposteln själv presiderar över sina tjänare, ser över sina planer och grubblar över sin ofrånkomliga seger.

UTSEENDE. Algeroth är det ultimata levande vapnet. Hans skepnad skimrar och ändrar konstant utseende. Vapen av alla de slag, från spikklubbor till högteknologiska robotramper, visar sig på hans bål och sjunker snabbt in igen. På slagfältet förändras Algeroths utseende ständigt för att på bästa sätt möta de hot som uppkommer och för att göra det mesta av de möjligheter motståndaren kan tänkas erbjuda. Algeroths majestätiska uppenbarelse injagar fruktan och respekt i alla som skådar honom — det råder inget tvivel om att framför dem står en Mörk Apostel, en av det Stora Mörkrets utvalda.



STY 250		KP	Rustning (RF)	
INT 200	Huvud	27	Tillräckligt (20+)	
SMI 45	Armar	53	Tillräckligt (20+)	
FYS 250	Mage	53	Tillräckligt (20+)	
PSY 250	Ben	54	Tillräckligt (20+)	
PER 250	Bröst	54	Tillräckligt (20+)	

FÖRFLYTTNING: 18/1600
SB: +26
HANDLINGAR/SR: 18
UNDVIKA/PARERA: 20

ATTACKER: Vilket närstrids- eller eldhandvapen som helst (troligtvis förbättrat med Nekro- och Bioteknologi) med 1T10 gånger den normala skadan.
EXPERTISOMRÅDEN: Strid 55, Eldhandvapen 50, Kommunikation 19, Rörelse 21, Teknik 50.

BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR: Samtliga.
MÖRKA GÅVOR: Samtliga.
SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Förutom hans vördnadsvärda fysiska förmågor kan Algeroths symbioter så snart han önskar det manifestera vilken Bioteknologisk Gåva som helst, och naturligtvis kan han använda samtliga Mörka Gåvor inom sitt eget mönster. Han kan använda sig av vilken kraft som helst, när som helst — även de som normalt bara kan användas i ett Förintelsetempel i närvaron av många tillbedjare. Det är ju trots allt Algeroth som dyrkas i dessa tempel, och han är den sammanlagda viljan hos alla de som tillber honom. Där han går finns därför ett Förintelsetempel, och han har den kraft som krävs för att använda vilka Gåvor som helst utan närvaron av några tillbedjare.

- Algeroth kan med viljekraft byta storlek, och kan tyckas vara alltifrån något större än en normal människa till cirka 10 meter lång. Han föredrar den större skepnaden, men ibland kan den vara mindre praktisk.
- Algeroth kan ta fram vilket vapen han vill ur sin egen kropp, och dessa vapen vare sig krånglar eller gör slut på ammunition och gör dessutom upp till tio gånger den normala skadan — allt enligt Algeroths vilja. Algeroth ÄR bokstavligt talat krig och våld, och därför är vilket vapen som helst ur vilken tidsålder som helst ur den mänskliga historien en del av den Mörke Apostelns väsen — från träpåkar till interkontinentala kärnvapenrobotar.
- Algeroth kan tala genom vilken som helst av sina statyer i Citadellen och Förintelsetemplen, och genom att rikta sin viljekraft mot en viss Nefarit kan han se och höra med dennes ögon och öron. Han är instinktivt medveten om samtliga sina tillbedjare, och om någon av dem utför någon handling värdig hans vetskap, så känner han till det. Algeroth kan dessutom besätta kroppen hos en person vars ögon han ser ut igenom, vilket så gott som alltid får dödlig utgång för värdkroppen. Få varelser klarar av att hysa en så stor kraft — t. ex. är det inte ens alla Nefariter som klarar det.

TEKRON

Bland Algeroths tjänare är Tekronerna de mäktigaste. Det är de som behärskar den Mörka Teknologin och utformar alla de fruktansvärda vapen som Algeroths styrkor använder, och det är de som sköter hans Citadells stora fabriksmaskiner och köttfabriker. De står bara Nefariterna efter i betydelse.

Tekroner är lysande intelligenta varelser med en otrolig insikt i den Mörka Symmetrin och dess potentiella användningsområden. De har dessutom en onaturlig förmåga att förstå all slags teknologi genom att bara studera och hantera den. Men trots denna briljans är Tekroner mindre än mänskliga. De hyser ingen sympati för några levande varelser, inte ens för sina likar — de är kyliga, känslokalla och dödliga. De är inte medvetet grymma, men de ser världen som ett enormt laboratorium som skapats för att låta dem testa sina teorier och skapelser, och de har inte mer medkänsla med levande varelser än en vetenskapsman ömmar för försökskaniner. De besitter lysande intelligens utan moralkodex, de är genier som inte hindras av mänskliga känslor.

Tekroner är tysta. De kommunicerar bara med gester eller på telepatisk väg med hjälp av den Mörka Symmetrin. Tekroner är dessutom odödliga, eftersom de kan byta ut kroppsdelar så snart behov av byte uppstår.

En Tekrons rangordning beror helt och hållet på hans eller hennes kunskap — ju mer en Tekron vet, desto större respekt åtnjuter han. Alla Tekroner specialiserar sig inom ett visst område. En kan koncentrera sig på tillverkning av vapen, en annan på att manipulera Bioteknologiskt material, en tredje kan veta allt som går att veta om gifter. När de givits ett uppdrag av sin Nefaritherre kommunicerar Tekronerna med varandra och utnyttjar varandras kunnande för att skapa föremålet. Inom sitt specialområde kan Tekroner fortsätta att göra färdighetstillval efter det åttonde, och varje färdighetstillval som används höjer FV med +1 — endast inom specialområdet.



UTSEENDE. Tekronernas yttre är en underlig blandning av organiska och icke-organiska material. Deras kroppar är delvis täckta av metallrustningar och ser ofta ut som invecklade maskiner. Rör och slangar och kablar sticker ut ur deras levande vävnad, och de har ofta cybernetiska lemmar — en del väljer att kapa sina ben och i stället slamra fram på sina hjulförsedda underliv. Andra Tekroner sitter ständigt kopplade till enorma mekaniska system. Vissas ansikten tycks vara utmejslade i metall, medan andra har rakade huvuden fyllda med Neurogränssnitt.

Om en Tekron under tiden som förflutit sedan Mörkrets ankomst till vårt solsystem har träffat på någon i dess tycke särskilt genial uppfinning har han eller hon förmodligen inkorporerat denna i sin kropp för att ständigt kunna tillgodogöra sig dess positiva laddning. Därför kan människotillverkade föremål som kan tyckas enkla eller oviktiga — som råttfällor, gökur eller parkeringsmätare — ses som en del av Tekronens kropp.

TYPISKA GRUNDEGENSKAPER:			**KP**	**Rustning (RF)**
STY	15	Huvud	4	Metall/Kött (6/1)
INT	30	Armar	7	Metall/Kött (8/2)
SMI	17	Mage	7	Metall/Kött (8/2)
FYS	14	Ben	8	Metall/Kött (8/2)
PSY	21	Bröst	8	Metall/Kött (8/2)
PER	13			

FÖRFLYTTNING: 3/225
SB: +1
HANDLINGAR/SR: 4
UNDVIKA/PARERA: 4

ATTACKER: Närstrids– eller eldhandvapen (förmodligen förbättrade med Nekro– och Bioteknologi), Gåvor.
EXPERTISOMRÅDEN: Strid 12, Eldhandvapen 12, Kommunikation 12, Rörelse 12, Teknik 18+.
BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR: 1T6+3.
MÖRKA GÅVOR: 1T6+3.

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Tekroner kan välja vilka Gåvor de vill. När en ny Tekron skapas kan den välja att behålla de Bioteknologiska Gåvor den fått eller att ersätta dem med nya. Dessa Gåvor medför aldrig Stigman eller att användaren Degenererar. Tekroner får dessutom automatiskt de Bioteknologiska Gåvorna Immun mot Åldrande och Neurogränssnitt.

- Ovan anges två rustningsvärden för varje kroppsdel. Det högre gäller de metalliska delarna av deras kroppar, det lägre för de organiska. Minst hälften av kroppsdelarna måste vara organiska.
- En Tekron kan förstå en maskins användningsområde genom att handha och studera den i en minut och sedan slå under sin INT. Det står SL helt fritt att modifiera slaget negativt om detta gäller ett särskilt komplicerat föremål.

CENTURION

Centurionerna är ett av de mest skrämmande exemplen på vad som kan åstadkommas med den Mörka Teknologins hjälp. Kättare, fångar och desertörer ur mänsklighetens led förs till Tekronernas förvändningskammare och omskapas till varelser av renaste ondska. Centurioner ges ofta befälet över mindre grupper av Legionärer och Nekromutanter.

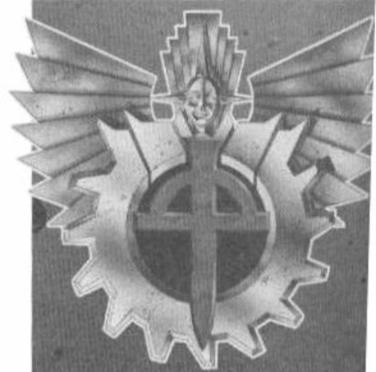
UTSEENDE. Centurioner är mer än två meter långa skräckinjagande humanioder med svällande muskler och tålig kroppsbyggnad. Deras läderartade, grågröna hud är mycket stryktålig, och Centurionerna kan därför ofta ses utan rustning. De avger en skarpt frän doft och har högljudda, hårda röster.

Centurionerna är de mest människoliknande av alla den Mörka Legionens varelser. De har tjockt, svart hår och mänskliga anletsdrag.

TYPISKA GRUNDEGENSKAPER:			**KP**	**Rustning (RF)**
STY	18	Huvud	3	Ingen (0)
INT	14	Armar	6	Lätt (4)
SMI	15	Mage	6	Lätt (4)
FYS	18	Ben	7	Lätt (4)
PSY	9	Bröst	7	Lätt (4)
PER	20			

FÖRFLYTTNING: 3/225
SB: +2
HANDLINGAR/SR: 3
UNDVIKA/PARERA: 7

ATTACKER: Närstrids– eller eldhandvapen. Oftast Voriche och Skalak.
EXPERTISOMRÅDEN: Strid 10, Eldhandvapen 14, Kommunikation 12, Rörelse 9, Teknik 9.
BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR: 1T4+Mörkersyn. De Centurioner som kommer från Kättarnas led kan besitta fler Gåvor.
MÖRKA GÅVOR: Tåla Smärta, Bärsärkagång.
SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Centurioner är immuna mot Degenerering.





NEKROMUTANT

Ur Svartteknologins kamrar marscherar Nekromutanter i ständigt ökande antal. Levande fångar förs till mekaniserade förvändningskammare där deras muskler och genetiska struktur förändras under en mängd processer. Resultatet är en soldat med nära nog perfekta stridsegenskaper och tillräckliga hjärnfunktioner för att kunna ta egna initiativ. Nekromutanten behåller också en del av sin ursprungliga personlighet, och den lilla återstoden av mänsklig uppfinningsförmåga och kreativitet gör dem till utmärkta befälhavare över mindre grupper av Legionärer. De genomlever denna icke-existens med ett enda mål — att tjäna sin herre till det yttersta.



UTSEENDE. Huden är sotfärgat grå, håret silvervitt eller svart. Ögonen är helt och hållet röda med en glittrande näthinna som gör att ögonen lyser röda i mörkret.

Här och var på deras kroppar har huden behandlats för att ge bättre skydd, och påminner då mer om läder. Lemmarna har ofta omskapats med den Mörka Teknologins hjälp, och har anpassats till vissa vapen eller redskap.

TYPISKA GRUNDEGENSKAPER:

STY	10
INT	9
SMI	14
FYS	15
PSY	10
PER	21

FÖRFLYTTNING: 3/225
SB: +2
HANDLINGAR/SR: 3
UNDVIKA/PARERA: 6

	KP	Rustning (RF)
Huvud	3	Ingen (1)
Armar	6	Lätt (4)
Mage	6	Plåt (7)
Ben	7	Lätt (4)
Bröst	7	Plåt (7)

ATTACKER: Närstrids– eller eldhandvapen. (Belzarach eller tyngre).
EXPERTISOMRÅDEN: Strid 13, Eldhandvapen 12, Kommunikation 9, Rörelse 6, Teknik 7.
BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR: Mörkersyn. Kan också ha Nekrobioniskt Handledsfäste eller Neurogränssnitt.
MÖRKA GÅVOR: Tåla Smärta.
SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Vissa Nekromutanter kan vara kopplade till vapen via Neurogränsnitt. Andra kan ha Nekrobioniska Handledsfästen som gör att de kan koppla vapen och annan utrustning direkt till handlederna. Sådana varelser är dock ganska sällsynta.

ODÖD LEGIONÄR

I tysta horder marscherar Algeroths horder av Odöda Legionärer mot mänskligheten. Dessa soldater är zombier, människor som dödats i strid och återupplivats med den Mörka Teknologins hjälp. Deras led utökas ytterligare av Kättare som dör i Algeroths tjänst eller misslyckas under prövningarna inför en Metamorfos.

Legionärerna utgör ryggraden i Algeroths Mörka Legioner. Deras kroppar tas ur solsystemets alla slagfälts otaliga massgravar och från urgamla begravningsplatser på de koloniserade planeterna. Detta gör att Legionärerna är fruktansvärda att se. Deras utrustning är en grotesk blandning av modern och urgammal teknologi, och deras grader av förruttnelse högst varierande.

Legionärerna förlorade själar och medvetanden för länge sedan. De är nu inget annat än själlösa slavar under Nefariter eller andra högre befäl, och saknar förmåga att agera på egen hand. En Legionär som förlorat sitt befäl står helt orörlig utan att utföra minsta handling till dess ett annat befäl återtar kontrollen över honom eller henne. Det är oklart hur många Legionärer en Nefarit kan styra på en och samma gång, och det är också oklart hur de styrs. Det verkar dock som om Legionärernas befäl styr dem med övergripande kommandon i stället för med detaljerade order.



UTSEENDE. De Odöda Legionärerna är groteska parodier på de människor de en gång var. Deras ögon är tomma och döda, deras ansikten uttryckslösa. De bär utrustning som förvridits av den Mörka Teknologin och givits nya och bisarra funktioner, och är beväpnade med eggvapen de lemlästar sina motståndare med. Odöda Legionärer som förlorar kroppsdelar i strid eller genom förruttnelse får dessa ersatta med groteska cybernetiska fältproteser, vilket gör dem ännu mer fruktansvärda till utseendet.

TYPISKA GRUNDEGENSKAPER:
STY 16
INT 3
SMI 11
FYS 12
PSY 4
PER 4
FÖRFLYTTNING: 3/225
SB: +1
HANDLINGAR/SR: 3
UNDVIKA/PARERA: 4

	KP	Rustning (RF)
Huvud	3	Hjälm (6)
Armar	5	Ingen (1)
Mage	5	Lätt (3)
Ben	6	Lätt (3)
Bröst	7	Lätt (3)

ATTACKER: Närstridsvapen eller eldhandvapen (Kratach).
EXPERTISOMRÅDEN: Strid 9, Eldhandvapen 10, Kommunikation 3, Rörelse 5, Teknik 2.
BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR: Mörkersyn.
MÖRKA GÅVOR: Inga.
SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Inga.

EZOGHOUL

Den gigantiska Ezoghoulen är en varelse som bara har ett skäl att existera: strid. Den är helt och hållet hängiven förintandet av andra varelser och att hölja sig i ära på slagfältet.

Ezoghouler kan hittas var som helst där det kämpas. De tycks dras till stridszoner och är alltid beredda att sprida död och förintelse omkring sig. Oftast samarbetar de med Legionärshorderna, men ibland agerar de på egen hand i mindre grupper.

Under vissa strider har större Ezoghoul-enheter bildats. Deras svepande attacker över Doughpits' plågade landskap visade sig otroligt effektiva under Kartellens senaste anfall mot Saladins Citadell. Och på Mazachani-ön, under de venusianska krigen, var det bara tack vare en desperat insats från Imperials Blood Berets som Ezoghoulerna kunde hindras från att bryta igenom försvarslinjerna och krossa allt motstånd.

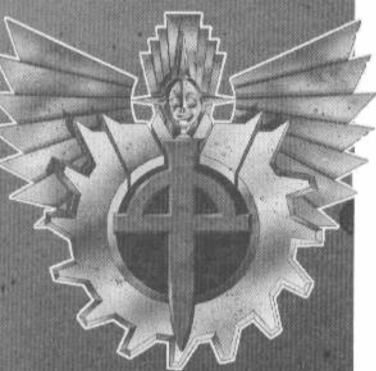
UTSEENDE. Ezoghoulens fyra kraftiga ben tar den snabbt till slagfältet, och väl där kan dess två starka armar utan problem hantera tunga vapen av alla de slag. Från den kentaurliknande kroppens «axlar» skjuter två ben som kan sägas likna vingar ut — men dagens vetenskapsmän är nästan helt säkra på att det inte är med dessa den flyger, utan med hjälp av den Mörka Symmetrin. Dess kropp har smält samman med ett yttre metallskelett — Ezoghoulen består faktiskt till hälften av artificiella material.

Den kan bli upp till fyra meter hög och tre meter lång. Den verkar inte överhuvudtaget vara förmögen till verbal kommunikation utan sänder ut telepatiska bilder. Ezoghoulen kan endast andas vanlig luft genom en Illitachk, en Bioteknologisk skapelse som täcker dess ansikte.

TYPISKA GRUNDEGENSKAPER:
STY 34
INT 15
SMI 22
FYS 29
PSY 16
PER 24
FÖRFLYTTNING: 6/400
SB: +5
HANDLINGAR/SR: 4
UNDVIKA/PARERA: 8

	KP	Rustning (RF)
Huvud	4	Ingen (4)
Armar	8	Ingen (4)
Mage	8	Ingen (5)
Leg (x4)	9	Ingen (4)
Bröst	9	Ingen (5)

ATTACKER: Närstrids-, eller tunga eldhandvapen, spark (1T6).
EXPERTISOMRÅDEN: Strid 17, Eldhandvapen 16, Kommunikation 17, Rörelse 20, Teknik 14.
BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR: Mörkersyn.
MÖRKA GÅVOR: Åkalla Fasa, Eldsflöde.
SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Illitachk-symbioten gör Ezoghoulen immun mot giftiga gaser. Ungefär 75% av alla Ezoghouler har flygförmåga, och förflyttningsförmågan är då densamma som den på marken.



RAZID

Raziderna är hängivna Algeroths sak och tjänstgör som Nefariternas handgångna män och leder Legionärer och Nekromutanter i strid.

De bär ofta tunga understödsvapen, antingen sådana som erövrats av fienden eller sådana som tillverkats av Tekronerna. De bär vanligtvis inte rustningar, men om de ställs inför en mäktig fiende skyddar de sig. Det verkar som om inte ens Tekronerna förstår sig på Razidernas metabolism, eftersom de helt saknar Bioteknologiska Gåvor. Det kan å andra sidan lika gärna vara så att Raziderna anses tåliga nog som det är, och att Tekronerna har bättre saker för sig än att ytterligare förbättra dem.



UTSEENDE. Raziderna är enorma varelser — över tre meter långa — som skapats av metall, svärtat järn, glas, vävnad, blod och muskler. Deras ögon lyser med ett sjukt gult sken, och mellan ögonen finns två andningshål.

Razidens kroppsvätskor pumpas genom slangar och metallrör, och kroppen hålls samman av ett yttre skelett överdraget med muskler och vävnad.

TYPISKA GRUNDEGENSKAPER:

STY	45
INT	12
SMI	11
FYS	31
PSY	14
PER	26

FÖRFLYTTNING: 5/325
SB: +5
HANDLINGAR/SR: 3
UNDVIKA/PARERA: 5

	KP	Rustning (RF)
Huvud	4	Ingen (5)
Armar	8	Ingen (5)
Mage	8	Ingen (7)
Ben	9	Ingen (5)
Bröst	9	Ingen (7)

ATTACKER: Närstrids– eller mycket tunga eldhandvapen.
EXPERTISOMRÅDEN: Strid 14, Eldhandvapen 16, Kommunikation 10, Rörelse 7, Teknik 15.
BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR: Inga.
MÖRKA GÅVOR: Tåla Smärta.

PRETORIAN STALKER

Stalkern är en imponerande krigsmaskin som saknar motstycke inom den Mörka Legionen. Den skapades av Algeroths Tekroner i enlighet med den Mörke Apostelns vision av hur den slutgiltiga frontsoldaten skulle se ut.

Stalkers skapas i en magnifik ritual som måste hållas av två Nefariter, en häxmästare och en krigsherre. En Kättare, som måste ha anmält sig frivilligt till prövningen, sänks ned i en avgrund med bubblande lava, med Nefariternas Mörka Symmetri som enda skydd. Kättarens kropp förvandlas till ett förbränt skal, och hans själ plågas i den fruktansvärda hettan. Visar sig Kättaren ovärdig genom att skrikande be om nåd och att slippa lidandet kommer hans önskan att infrias

BIOJÄTTE

McBride ryste till. Inte nu igen, tänkte han, och slängde upp sin Intruder i eldläge. Ska jag aldrig få sova? Han kikade ut från sitt ståvärn för att se vad det var som rörde sig därborta, och hjärtat for nästan upp i halsgropen på honom. Något enormt vältrade sig fram över det sönderbombade landskapet, något så stort att det syntes till och med i det svagt röda avgrundsljus som strålade ut från Alakhais Citadell.

«Vid alla blemmor på Kardinalens Heliga Arsle», svor han. «Vad är det där?»

«Ingen aning, schassen», svarade Hammer, «men det ser inte bra ut.»

McBride kunde inte annat än att hålla med. Varelsen var enorm. Den påminde till formen om en människa, men var gott och väl tio meter lång och saknade händer. Där dessa borde ha suttit fanns i stället två jättelika kulsprutor, kulsprutor som den nu använde till att meja ned männen i värnet framför McBride. I en korg på varelsens rygg stod två Nekromutanter och brassade på med varsin Nazgaroth. McBride duckade svärande när luften ovanför honom slets sönder av den tunga ammunitionen. Med sig ner i skydd fick han minnesbilden av de grinande Legionärerna som trampade fram i jättens kölvatten.

Han gjorde sitt bästa för att bli ett med jorden i botten på värnet, och kände hur marken skakade under varelsens gigantiska fötter. Naturligtvis skulle Carrington placera mig där helvetet skulle braka loss

genom att Nefariterna avbryter sin skyddande besvärjelse så att den ovärdige förångas och dör. Om Kättarens hängivenhet är äkta överlever han tortyren, och Tekronerna kan inleda arbetet med att placera de svedda resterna av hjärna och nervsystem i en Stalkers kropp. När dessa komplicerade och utdragna operationer slutförts sammanförs den nyskapade Stalkern med sin stridstvilling — Pretorian Stalkers strider alltid i par.

Stalkern fick sitt namn av Imperials Blood Berets och anses vara en av förbandets svurna fiender.

UTSEENDE. Stalkerns kropp är ett tekniskt underverk, som drivs av motoriserade lemmar och hålls vid liv av servostyrda artificiella organ — Stalkern är en maskin. Den enda organiska delen är hjärnan, som inkapslats i krigarens mekaniska huvud. Det ömtåliga organet och dess nervtrådar skyddas av ett flertal lager rustning. Syftet med maskinkroppen är att göra det möjligt för Stalkern att bära tunga understödsvapen som eldkastare och granatkastare, eller något annat vapen med större kapacitet att förinta och förstöra.

Trots att den styrande delen av Stalkern är en organisk hjärna har den inga som helst känslor eller drifter.



TYPISKA GRUNDEGENSKAPER:			KP	Rustning (RF)
STY	50	Huvud	4	Ingen (9)
INT	9	Armar	8	Ingen (7)
SMI	14	Mage	8	Ingen (7)
FYS	35	Ben	9	Ingen (7)
PSY	10	Bröst	9	Ingen (7)
PER	27			

FÖRFLYTTNING: 5/325
SB: +6
HANDLINGAR/SR: 3
UNDVIKA/PARERA: 8

ATTACKER: Semais lie, Likkastare, Hindenburgbrännare.
EXPERTISOMRÅDEN: Strid 18, Eldhandvapen 18, Kommunikation 12, Rörelse 19, Teknik 14.
BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR: Tåla Smärta + 1T6 andra.
MÖRKA GÅVOR: Inga.
SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Immun mot eld och gaser. Perfekt mörkersyn.

NEKROFIKATOR

Nekrofikatorerna är Nekrobionikens främsta produkt, omänskliga mördarmaskiner som varken känner ånger, medlidande eller fruktan. Det är ingen slump att deras namn påminner om Brödraskapets Mortifkatorer. Den mänskliga råvara de skapas av är särskilt utvalda Kättare eller sårade som hittas på slagfältet.

Kättarna har lättare att genomgå Metamorfosen för att bli Nekrofikatorer, eftersom de redan har viss erfarenhet av den Mörka Teknologin och dess Gåvor, och redan har svurit trohet till Algeroth. För dem är övergången till att bli Nekrofikator bara den sista av en lång rad förändringar. När tiden för denna Metamorfos är inne är de både mentalt och fysiskt förberedda, och de sänds helt enkelt bara tillbaka till sitt Förintelsetempel för att utföra sina nya plikter.

De som släpats in från slagfälten står inför något mycket svårare och farligare, eftersom de först måste utsättas för en uppsjö hemliga och onämnbara processer som ska få dem att slå in på Algeroths väg. De sätts i förvändningskammare och bombarderas med Mörk Symmetri, de torteras till dess de nästan förlorar förståndet, och Tekroner och Nefariter bearbetar dem outtröttligt. Ingen människa kan stå emot allt detta någon längre tid, och till slut har fångens motstånd helt brutits ned. Hans samlade kunskap bevaras, men den fruktansvärda processen gör honom galen och förvrider hans inre till oigenkännlighet. När förvändningen slutförts skickas fången tillbaka ut på slagfältet för att söka upp och döda sina forna kamrater.

Eftersom nekrofikatorerna fortfarande har kvar sina gamla kunskaper om lösenord, företagshemligheter och andra detaljer angående sina forna mänskliga tillvaro kan de komma sina offer nära in på livet innan de dödar dem. Ett annat trick som används i krigszonerna är att stanna kvar ute i ingenmansland och låtsas vara sårad. Med sina rop på hjälp lurar de oförsiktiga soldater i bakhåll. Denna strategi kan vara mycket effektfull, eftersom den verkar demoraliserande på



som aldrig förr, tänkte han. Gubben gillar mig visst inget vidare.

«Vad ska vi göra, schassen?» frågade Hammer med rösten tjock av tuggtobak.

«Skjut, pojk», svarade McBride, «Skjut.» Han for upp och öppnade eld, helautomatisk, men kulorna bara studsade mot varelsens rustning. De få kulor som verkade bita i dess kött verkade inte göra någon skada att tala om heller. Nekromutanterna i korgen hånskrattade åt honom innan de vräkte ytterligare en blyskur åt hans håll. McBride var tvungen att kasta sig ned igen.

Nu fick det vara nog. Ingen sömn. Två munnar fulla med jord samma natt, och nu stod två usla Nekromutanter och hånade honom. Det var hög tid att göra slut på det här.

«Täck mig, Hammer», väste han. Den unge Blodsbaskern gav honom en förvånad blick.

«Visst, schassen. Vart ska du ta vägen?»

McBride svarade inte, utan vräkte sig upp ur värnet och störtade fram genom störtskuren från Nazgarotherna. Med Intrudern i ena näven slet han loss en handgranat ur bältet. Han vräkte iväg en salva mot Nekromutanterna, mest för att hålla dem vakna. Rekylen knäckte nästan hans handled. Med ett vansinnigt flin hos en som inte fått sova på evigheter störtade han fram genom den öppna terrängen. Välsignade Ljus, det var verkligen en otroligt stor sak. Han kände sig som en liten barnunge inför en fullvuxen man — en vuxen, muskulös man. En fullvuxen, muskulös och arg man. Varel-



sens bröl höll på att knäcka hans trumhinnor. Stanken höll på att knäcka honom själv.

På så här nära håll kunde han se hur otroligt motbjudande varelsen var. Huden fläckades av märkliga melanom, och där tumörer inte sköt upp frodades i stället enorma kolonier av vårtor. Dess ansikte var djuriskt och sinnesslött. Dreggel strömmade ner ur en mun fylld av tänder stora som ölflaskor. Den öppnade sina enorma käftar och brölade åt honom medan den svängde runt för att de två kulsprutorna skulle få bäring mot honom.

Nu eller aldrig, tänkte McBride och vräkte iväg granaten rätt upp i varelsens vidöppna tryne. Under ett evighetslångt ögonblick verkade det som om ingenting hade hänt. Så tycktes varelsens huvud svälla, det exploderade, och en vidrig sörja av hjärnvävnad och bensplitter regnade ned över honom. Med ett nöjt grin hörde McBride hur Nekromutanterna skrek till. Legionärerna gjorde stumt halt. Jaha, det var väl det, tänkte han.

Så upptäckte han till sin fasa att jättevarelsen ramlade mot honom. Han snodde runt och störtade tillbaka samma väg som han kom medan den fruktansvärda skuggan sänkte sig över honom. Luft som trängdes åt sidan av den monstruösa kroppshyddan ven omkring honom. Han kastade sig mot värnet utan att våga hoppas på att klara sig.

Överlever jag det här ska du få, Carrington, tänkte han.

fienden, som hädanefter drar sig i det längsta för att hämta sina egna sårade som förtvivlat ropande på hjälp lämnas att blöda till döds. Nekrofikatorer sår misstro och fruktan bland Algeroths fiender, och anses därför ha någon sorts koppling till Semai.

Ibland kan en Nekrofikator sändas till mänsklighetens metropoler för att likvidera ett särskilt mål, varvid de oförtröttligt förföljer offret till dess de lyckats döda det eller själva dödas.

UTSEENDE. Nekrofikatorer ser ut som vanliga människor. Oftast är de stora och muskulösa män, men inte nödvändigtvis — många av de Nekrofikatorer som opererar i kloakerna och på bakgatorna är kvinnor, ofta mycket vackra dessutom. De bär generellt standardvapen. På slagfältet är de iförda lämplig armés uniform, men när de beskjuts lossnar stora köttstycken och avslöjar deras Nekrobioniska innandöme.

TYPISKA GRUNDEGENSKAPER:

STY	18
INT	14
SMI	18
FYS	28
PSY	18
PER	18

FÖRFLYTTNING: 7/500
SB: +5

HANDLINGAR/SR: 5
UNDVIKA/PARERA: 9

	KP	Rustning (RF)
Huvud	5	lämplig
Armar	9	lämplig
Mage	9	lämplig
Ben	10	lämplig
Bröst	10	lämplig

ATTACKER: Närstrids- eller eldhandvapen. Knytnäve 1T6; Spark 1T6+1.

EXPERTISOMRÅDEN: Strid 16, Eldhandvapen 16, Kommunikation 13, Rörelse 13, Teknik 13.
BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR: Nekrobioniska Armar, Nekrobioniska Ben, Nekrobioniskt Skelett, Nekrobionisk Omstrukturering, Nekrobioniska Inälvor, Lung-implantat, Mörkersyn, Tåla Smärta. Gåvornas effekter har redan räknats in i Nekrofikatorns grundegenskaper.
MÖRKA GÅVOR: Inga om skapad av fångar, 1T6 om skapad av Kättare.
SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: De Nekrofikatorer som skapats av fångar besitter fortfarande all sin forna kunskap, och både kan och kommer att använda den mot sin aforna kamrater.

BIOJÄTTE

Biojättar är enorma, motbjudande och ytterst dödliga varelser. Dessa upp till tio meter långa monster produceras i Citadellens bio-tråg där de formas och sys ihop av Tekroner. De används ofta till att leda anfallsvågor mot fientliga fortifikationer. Marken darrar under deras enorma fötter, och deras dånande röster är så djupa att de frambringar ljud på nivåer som ligger under det mänskliga örats uppfattningsförmåga. Trots sitt till synes långsamma och klumpiga uppträdande injagar dessa odöda kolosser skräck även i det modigaste hjärta.

UTSEENDE. Biojättar är kolossala humanoider vars kroppar är ett lapptäcke av sömmar och stygn, och ofta skjuter enorma spikar ut ur deras kött. De är fruktansvärt starka, fruktansvärt dumma och fruktansvärt tåliga. Ofta kapas underarmarna bort och ersätts med enorma vapen som motorsågar och tunga kulsprutor. Ovanligt stora Biojättar måste ha enorma bepansrade exo-skelett för att kunna bära upp sin egen tyngd. Ibland har de korgar på ryggen där de bär soldater som bemannar särskilt monterade tunga kulsprutor.

TYPISKA GRUNDEGENSKAPER:

STY	100
INT	4
SMI	9
FYS	100
PSY	10
PER	20

FÖRFLYTTNING: 9/700
SB: +11
HANDLINGAR/SR: 3
UNDVIKA/PARERA: Nej.

	KP	Rustning (RF)
Huvud	8	Tunnhjälm (10)
Armar	14	Ingen (0)
Mage	14	Plåt (10)
Ben	15	Plåt (10)
Bröst	15	Plåt (10)

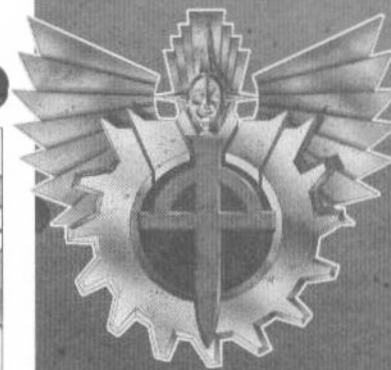
ATTACKER: Enorma kloförsedda händer (1T10), alternativt tunga kulsprutor eller andra tunga vapen.
EXPERTISOMRÅDEN: Strid 10, Eldhandvapen 9, Kommunikation 5, Rörelse 0, Teknik 0.
BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR: Inga.
MÖRKA GÅVOR: Inga.
SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Åsynen av dessa monster injagar skräck i fienden. Alla som ser en Biojätte för första gången måste slå under sin PSY för att inte fly i panik under 1T6 minuter.

KADAVER

Kadaver är själlösa monster och slutprodukten av den vidriga degenereringsprocess som så många Kättare genomlider. Kadavrets hjärna är så förruttnad att det inte längre kan tänka självt, och det förmår bara att lyda de enklaste order samt att skilja vän från fiende. Om det en gång kunde använda sina Mörka Gåvor, så är den tiden nu en gång för alla förbi. Kadaver kan bara tjäna som vakter i ett Förintelsetempel eller som kanonföda på den Mörka Legionens slagfält. Kadaver är oerhört starka och tåliga, men långsamma både i tanke och handling.



UTSEENDE. Inget Kadaver är det andra likt. Deras Stigman är fruktansvärt tydliga och förvrider deras utseende fullständigt. Det enda de har gemensamt med varandra är det vidriga utseende och den fruktansvärda stank som följer på förruttnelsens slutskede. Flugor krälar över deras enorma sår och grönt var sipprar ut genom sprickorna i deras hud.



KARNOFAG

Gamle Greyson stapplade nedför Lunas bakgator. Bra, han hade nästan skakat de där snutarna av sig. Tänka sig, säga åt honom att «cirkulera» — vad trodde de där capitolsvinen att de var för några, egentligen? Han var glad över att ha slagit den ene med flaskan och sedan sprungit. Nu var han irriterad, för under allt ståhej hade Razor, hans hund, smitit iväg — och dessutom var spriten slut. Han snubblade på något och föll raklång till marken. Förbannat, tänkte han, var är den där byrackan?

Gasljusens spöklika sken fladdrade till och dog. Trafikbullret från gatan avtog. Ovanför honom sträckte sig stjärnskraporna mot den kalla och svarta natthimlen, och där, rakt ovanför honom, glodde den förgiftade Jorden ned på honom som en ond guds vakande öga.

«Razor? Är det du, vovven?» frågade Greyson. «Dumma hund. Kom hit.»

Han försökte komma på fötter, men upptäckte att han vrickat ena foten när en smärtilning for som glödgade knivar upp genom benet. Jaha, tänkte han, vilken höjdarkväll. Ingen hund, inget supa och nu går foten och lägger av — och inga pengar så att nån kvackare kan fixa foten heller. Han var helt enkelt så fylld av självömkan som bara ett fyllo kan vara.

Ett mjukt tassande hördes från grändens andra ände. Det lät inte som en hund, utan mer som en människa. Inte som en människa heller, förresten. Långsamt vaknade skräcken till liv i Greyson spritindränkta hjärna. En

TYPISKA GRUNDEGENSKAPER:			KP	Rustning (RF)
STY	25	Huvud	4	Ingen (0)
INT	4	Armar	7	Ingen (0)
SMI	7	Mage	7	Ingen (0)
FYS	25	Ben	8	Ingen (0)
PSY	2	Bröst	8	Ingen (0)
PER	10			

FÖRFLYTTNING: 3/225
SB: +3
HANDLINGAR/SR: 2
UNDVIKA/PARERA: Nej.

ATTACKER: Bara klubbor eller närstridsvapen.
EXPERTISOMRÅDEN: Strid 12, Eldhandvapen 0, Kommunikation 0, Rörelse 0, Teknik 0.
BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR: 1T6+3, alla med fruktansvärt långt gångna och synliga Stigman.
MÖRKA GÅVOR: Inga.
SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Kadaver känner ingen smärta och slutar slåss först efter en kritisk skada i huvudet.

KARNOFAG

Den som under den fruktansvärda degenereringsprocessen drabbas av den Svarta Hungern förvandlas till Karnofager i stället för till Kadaver. Dessa fruktansvärda varelsers hunger gör att deras kroppar tillbakabildas på ett annat sätt, och offret blir mer djuriskt. Karnofager hungrar uteslutande efter köttet från nyss dödade varelser, och det spelar ingen som helst roll varifrån köttet kommer. De måste sluka en tiondel av sin egen kroppsvikt i blodigt kött varje dag — annars börjar deras ämnesomsättning att sluka dem inifrån i en fruktansvärt plågsam och utdragen dödskamp.

Karnofager är fullständigt orädda och besitter en djurisk list som gör dem till fruktansvärt effektiva jägare. De är i det närmaste omöjliga att styra, även för sina bröder och systrar inom Kulten, och därför fördrivs vanligtvis också de som börjat degenerera till Karnofager från templet. Monstren söker sig då till kloakerna, och hemsöker därifrån städernas invånare och dödar slumpmässigt utvalda offer tills det att de fångas in. Ibland slår de sig samman i flockar som hemsöker hela stadsdelar där de smyger upp ur kloakerna efter mörkrets inbrott och kastar sig över dem som är dåraktiga nog att ge sig ut på nattmörka gator.

Karnofager dras ofta i mängder till slagfält. Varelserna minns tillräckligt mycket av sin forna grupptillhörighet för att inte anfalla Algeroths tjänare — så länge de har tillgång till annat byte. De kommer under inga som helst omständigheter att anfalla en Nefarit, utan i stället gnyende kasta sig för dess fötter för att åtlyda de order de förstår. Karnofager besitter ett högst rudimentärt ordförråd som gör att de kan förstå och lyda endast enklare verbala order.

UTSEENDE. Karnofager är onaturligt smidiga varelser, märkta av de mest vidriga och fullgångna Stigman som kan tänkas. Deras kroppar saknar helt behåring och deras läppar har dragits tillbaka och blottat det grådaskiga tandköttet och de vassa tänderna. Deras rörelser är rovdjursaktiga och snabba, och deras ögon lyser av djurisk list och onaturlig hunger efter människokött. Av och till kastar de till-



ensam och obeväpnad man hade ingenting att göra i en mörk gränd långt från Lunas upplysta stråk, särskilt inte nattetid och särskilt inte i den här delen av stan. Han försökte komma på fötter igen, men det gick helt enkelt inte att stödja på fotleden. Han föll ihop i en ömklig hög. Tassandet kom närmare.

Greyson tittade upp och såg en glimt av något nästan mänskligt som tassade från skugga till skugga. Det hoppade över soptunnor och skräphögar i en otrolig fart, och använde varenda möjlighet till skydd så väl att det nästan var omöjligt att upptäcka. Värre än en rånare, tänkte Greyson — en mutant. Med hjärtat i halsgropen försökte han krypa tillbaka nedför gränden, fastän han visste att han inte hade minsta chans att klara det. Han famlade svärande efter någonting han kunde använda som tillhygge, och hittade det han hade snubblat på — lårbenet från en människa. Han snodde runt och hötte med det mot mutanten som hade kommit allt närmare.

Han kunde se den tydligt nu. Den var fruktansvärt smidig och klädd i några ynka trasor. Dess långa fingrar slutade i vassa klor och ögonen lyste med ett kusligt sken. En lång och smal tunga for ut över dess läppar. Glittrande saliv droppade från hakan. Tänderna verkade mycket, mycket vassa.

När den kastade sig mot Greyson insåg han att hans sista stund hade kommit.

Plötsligt dånade ett skott genom natten. Monstret grep om sin sårade arm, såg blodet

baka sina huvuden och häver upp ett blodisande tjut som verkar komma lika mycket ur deras onda hunger som någon dimmig aning om att de en gång var människor. Deras käftar och klohänder bär ständigt spår av tidigare måltider.

TYPISKA GRUNDEGENSKAPER:			KP	Rustning (RF)
STY	25	Huvud	3	Ingen (0)
INT	4	Armar	6	Ingen (0)
SMI	20	Mage	6	Ingen (0)
FYS	15	Ben	7	Ingen (0)
PSY	15	Bröst	7	Ingen (0)
PER	10			

FÖRFLYTTNING: 4/275
SB: +2
HANDLINGAR/SR: 3
UNDVIKA/PARERA: —/12

ATTACKER: Klor (1T6).
EXPERTISOMRÅDEN: Strid 16, Eldhandvapen 0, Kommunikation 0, Rörelse 15 (Stealth only), Teknik 0.
BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR: 1T6+3, samtliga med fruktansvärt utvecklade och synliga Stigman.
MÖRKA GÅVOR: Inga.
SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Karnofager befinner sig i den Svarta Hungerns sista stadier. När de har dödat måste de äta, och slåss då bara för att försvara sin föda.

OBEFLÄCKAD FURIE

Sedan de först dök upp på slagfältet har de Obefläckade Furierna med rätta ansetts tillhöra mänsklighetens allra mest fruktansvärda fiender. Megakorporationernas soldater har lärt sig att darra när de hör deras märkligt jämrande tjut och ser deras omänskliga ansikten.

Furierna skapades av Marcus, en av de mest lysande Teknomagerna och Ärkekättarna Algeroths kulter någonsin sett. Han utformade dem för att injaga fruktan i sina fiender och till att tjäna som hans livvakt, och för att de skulle kunna klara uppgiften försåg han dem med ett antal unika förmågor. De Obefläckade Furierna skapas med hjälp av Bioteknologi, men trots att de bygger på genmanipulerade mänskliga foster påminner de ytterst lite om mänskliga varelser.



UTSEENDE. Obefläckade Furier är humanoida, cirka två och en halv meter långa och väger över tvåhundra kilo. De saknar hårväxt, och deras läderaktiga hud är mycket tålig. De ser otroligt muskulösa och hårdhudade ut. Det mest skrämmande med dessa varelser är deras ansikten, som saknar näsa — och där de borde haft käkar och mun finns i stället en uppsättning vertikala metallstänger. Dessa är den synliga delen av det invecklade filtreringssytem som gör Furierna immuna mot alla slags gaser och giftiga atmosfärer.

TYPISKA GRUNDEGENSKAPER:			KP	Rustning (RF)
STY	31	Huvud	4	Ingen (2)
INT	12	Armar	8	Lätt (4)
SMI	16	Mage	8	Lätt (4)
FYS	28	Ben	9	Lätt (4)
PSY	19	Bröst	9	Lätt (4)
PER	24			

FÖRFLYTTNING: 5/325
SB: +4
HANDLINGAR/SR: 4
UNDVIKA/PARERA: 10

ATTACKER: Vilket vapen som helst, oftast förbättrat med symbioter och Nekroteknologi.
EXPERTISOMRÅDEN: Strid 10, Eldhandvapen 14+, Kommunikation 13, Rörelse 10, Teknik 10
BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR: Inga.
MÖRKA GÅVOR: Inga.

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Filtret har dessutom en offensiv funktion. Genom att med hjälp av sin enorma lungkapacitet pressa ut luft genom gallret kan Furien utstöta ett öronbedövande tjut. Ljudet kan få olika effekter. På långt håll skrämmer och demoraliserar det de fiender som hör det — misslyckas de med ett normalt PSY-slag gör de helt om och flyr i panik under 1T6 minuter. På mellan 5 och 30 meters avstånd är ljudet så öronbedövande att offret förlamas och inte kan utföra några handlingar på 1T3 SR (om det inte lyckas med ett svårt PSY-slag). På kortare avstånd än 5 meter kan tjutet skada hjärnan och spräcka trumhinnorna — de som inte lyckas med ett svårt FYS-slag drabbas av 1T3 skadepoäng i huvudet varje SR. Rustningar skyddar inte mot detta märkliga ylande.

- Furier har perfekt mörkerseende och en så väl utvecklad hörsel att de kan höra en människas andning på 300 meter.



mellan fingrarna och slickade i sig det. Så snodde det med häpnadsväckande hastighet runt och försvann bort i mörkret. Greyson såg upp. Det var de två capitolsnutarna. Den ene höll en rykande Bolter i ena handen.

«Kardinalen vare lovad, konstapeln. Så underbart att ni kom», sade Greyson.

«Du ska in i finkan, gubbe», sade snuten med Bolter, «för överfall på tjänsteman.»

EAONISK SKARPRÄTTARE

Eaoniska Skarprättare, eller bara Skarprättare, tjänstgör som Algeroths Kohorters förhörsledare och torterare och är den vidrigaste slutprodukt som kommit ut ur Nekrokamrarna. De är en slavras som Tekronerna på Bioteknologisk väg skapat ur mänsklig arvsmassa som blandats med DNA från framför allt spindlar och demoniska varelser från någon annan världs helvete. Skarprättarna föds fullvuxna, och deras hjärnor har då redan fyllts med all den fruktansvärda kunskap Tekronerna anser dem behöva.

När de drypande av slem kommer ut ur sin artificiella livmoder iförs Skarprättarna sina ceremoniella dräkter och ges någon mindre varelse — vanligtvis en kattunge, en hundvalp eller ett nyfött spädbarn — att leka med. Leken går ut på att utsätta varelsen för den mest utstuderade och avskyvärda tortyr som tänkas kan, för Skarprättarna är varelser skapade ur den svartaste ondska. De lever endast för att lyda sina herrar och för att åsamka andra smärta. Deras hjärnor är så förvridna att grymhet för dem är normalt och uppfinnandet av än mer djävulska tortyrmetoder ett rent nöje. För en Skarprättare är de plågades skrik ljuv musik, och den största konsten av alla är att flå någon levande. För en Skarprättare är en automarterare ett konstverk. Även om de skulle fråntas alla sina sinnrika tortyrinstrument kan de med sina klor och sin förmåga att utsöndra gift utsätta en människa för de allra mest fruktansvärda plågor.

UTSEENDE. Eaoniska Skarprättare är långa och smala med tjock, läderartad hud. Deras avlånga huvuden påminner på ett vidrigt sätt om en insekts, och fyra stora kloliknande käkar skjuter ut från deras underkäkar. Deras händer slutar i långa och krökta klor som dryper av ett frätande gift. På vapenrocken de bär under sin dräkt syns vågskålens symbol, ett tecken på hur de väger sanningshalten i det någon säger.

TYPISKA GRUNDEGENSKAPER:			KP	Rustning (RF)
STY	15	Huvud	4	Ingen (4)
INT	25	Armar	7	Ingen (4)
SMI	18	Mage	7	Ingen (4)
FYS	15	Ben	8	Ingen (4)
PSY	20	Bröst	8	Ingen (4)
PER	10			

ATTACKER: Klor (1T6+1 plus gift).
FÖRFLYTTNING: 3/225
EXPERTISOMRÅDEN: Strid 14, Eldhandvapen 10, Kommunikation 18, Rörelse 12, Teknik 19 (endast Martering).
SB: +1
BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR: Inga.
HANDLINGAR/SR: 4
MÖRKA GÅVOR: Inga.
UNDVIKA/PARERA: 8

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Eaoniska Skarprättare har giftkörtlar som producerar många sorters gifter och frätande ämnen som sedan kan injiceras i ett offer via klorna eller käkarna. Gifterna kan ha SG upp till 20, och inkluderar paralyseringsgift (som gör det omöjligt för offret att röra sig men ändå kunna känna smärta), svavelsyra (som åsamkar offret den mest fruktansvärda smärta och orsakar blindhet när det appliceras i ögonen), samt en uppsjö av smärtsamma gifter, hallucinogener och ett lugnande medel som dessutom lindrar smärta. Skarprättare är väl medvetna om att smärta bäst tjänar sitt syfte i små doser och att en stunds avbrott i tortyren ökar offrets rädsla.

- Skarprättare känner vid födseln till mer om tortyr än flertalet människor någonsin kan lära sig. Genom livslång övning blir de mästare inom sitt vidriga gebit.



MÖRK GOLEM

Mörka Golems är androider som skapats med den Mörka Teknologins hjälp. I likhet med Eaoniska Skarprättare kliver även Mörka Golems fullvuxna ut ur sin artificiella livmoder. De föds med kunskaper och färdigheter i alla former av strid. Deras syfte är att träna med Makulatorerna, och de är också perfekta sparringpartners — de är outtröttliga, känner ingen smärta och lär sig av sin motståndares misstag och segrar så att de aldrig kan besegras på samma sätt två gånger. De anpassar sig instinktivt till motståndarens nivå och pressar denne till sitt yttersta. I krigstid kan de programmeras om till att göra sitt bästa i strid, och när så sker är de i princip oövervinnerliga. Det är sannerligen tur för mänskligheten att de tar så lång tid att producera, eftersom Algeroths seger annars bara hade varit en tidsfråga. Deras enda nackdel är att de helt saknar förmåga till självständigt handlande och endast kan lyda order från sina överordnade.

UTSEENDE. Golems är stora humanoider som är nästan två och en halv meter långa och väger över 200 kilo. Deras kroppar täcks av tunna spikar som de kan använda i närstrid och med viljekraft kan dra in och skjuta ut. De skära kropparna täcks av ett nät av tunna, blå ådror och musklerna sväller av onaturlig styrka.

TYPISKA GRUNDEGENSKAPER:			**KP**	**Rustning (RF)**
STY	40	Huvud	5	Ingen (6)
INT	10	Armar	9	Ingen (6)
SMI	30	Mage	9	Ingen (6)
FYS	40	Ben	10	Ingen (6)
PSY	10	Bröst	10	Ingen (6)
PER	10			

FÖRFLYTTNING: 8/600
SB: +6
HANDLINGAR/SR: 6
UNDVIKA/PARERA: 15

ATTACKER: Samtliga närstrids– eller eldhandvapen.
EXPERTISOMRÅDEN: Strid 19, Eldhandvapen 19, Kommunikation 4, Rörelse 4, Teknik 4.
BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR: Mörkersyn, Tåla Smärta, Nekrobioniskt Skelett, Nekrobionisk Omstrukturering.
MÖRKA GÅVOR: Inga.
SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: En Mörk Golem kan skjuta ut spikar som gör 1T6+SB skada.





APOKALYPT





Apokalypterna är Tekronernas livvakter och är en av deras främsta skapelser, en kärleksfullt sammansatt symbios av Bioteknologi och maskin. Apokalypter skapas med den Mörka Teknologins hjälp, och deras organiska grundform föds liksom Mörka Golems i bio-trågen och Nekrokamrarna. Apokalypten rycks ur sin artificiella livmoder och fylls sedan med de mest kraftfulla system som Nekrobioniken och Bioteknologin kan framställa. Apokalypter är i jämförelse med Nekrofikatorer vad Nekrofikatorer är i jämförelse med människor. I likhet med Mörka Golems är Apokalypternas enda svaghet att de är oförmögna till självständigt tänkande och bara kan åtlyda sina Tekronherrars order. De tar dessutom ännu längre tid att producera än Mörka Golems, så flertalet Tekroner har bara en eller som mest två Apokalyptlivvakter.

UTSEENDE. Apokalypter är humanoider som är nästan två och en halv meter långa och väger drygt 200 kilo. Deras ansikten är gjutna i mässing till att likna Algeroths, deras herrars herre. Apokalyptens huvud omges av en mängd vajande slangar som förser deras hjärnor med näringslösningar och stimulantia. Dess bål täcks av spikar och dess lemmar omges helt av metall. Denna rustning är i själva verket fastgjuten vid Apokalyptens kropp och utgör ett exoskelett som ökar dess styrka.

TYPISKA GRUNDEGENSKAPER:

STY	45
INT	10
SMI	30
FYS	55
PSY	10
PER	18

FÖRFLYTTNING: 9/700
SB: +7
HANDLINGAR/SR: 5
UNDVIKA/PARERA: 14

	KP	Rustning (RF)
Huvud	7	Ingen (7)
Armar	11	Ingen (6)
Mage	11	Ingen (6)
Ben	12	Ingen (7)
Bröst	12	Ingen (7)

ATTACKER: Närstrids– eller eldhandvapen. Knytnäve 1T6; Spark 1T6+1.

EXPERTISOMRÅDEN: Strid 19, Eldhandvapen 19, Kommunikation 4, Rörelse 4, Teknik 4.

BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR: Nekrobioniska Armar, Nekrobioniska Ben, Nekrobioniskt Skelett, Nekrobionisk Omstrukturering, Nekrobioniska Inälvor, Lung-Implantat, Mörkersyn, Tåla Smärta. (Gåvornas effekter har redan räknats in i Apokalyptens grundegenskaper.)

MÖRKA GÅVOR: Inga.

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Samma immunitet mot gaser som Obefläckade Furier.

- Apokalypter har perfekt mörkersyn och en hörsel som kan uppfatta en människas andning på 300 meters avstånd.





DE HEMLIGA KOHORTERNA

De Hemliga Kohorterna är det namn som givits de korrupta människor som följer Algeroth, de som i hemlighet kämpar för hans sak i mänsklighetens megastäder och tillber honom i hans Förintelsetempel. I Kohorterna finns allt ifrån nyligen invigda ynglingar till dödliga varelser som Själagisslare och Makulatorer och vidare till otroligt mäktiga Ärkekättare. Många visar tecken på Stigman och Degenerering, och alla är märkta av Förintelsens Furstes makt.

UTSEENDE. Under hemliga operationer klär sig Algeroths lärjungar precis som alla andra och utrustar sig med samma vapen som alla andra använder. Att använda vapen framställda med hjälp av den Mörka Teknologin skulle naturligtvis för nyfikna genast avslöja Kättarnas rätta naturer och därmed allvarligt hindra dem i deras arbete. På slagfältet och under sina ritualer inom Förintelsetemplens väggar har Kättarna dock precis som Brödraskapet och megakorporationernas arméer sina särskilda kläder och vapen. Det är bara Sökarna som inte har någon särskild dräkt, men vid de tillfällen de måste bära rituella dräkter klär de sig som vanliga kultister.

Vid ceremoniella tillfällen bär kultisterna svarta, kåpförsedda tunikor med bälten i rött läder och spännen till dessa i form av Algeroths tecken. Detta tecken syns också på deras högra axelskydd. På händerna bärs tjocka stridshandskar i svart eller rött läder. De bär långbyxor och höga stövlar med knäskydd där tecknet återigen syns. Mest utmärkande av allt är att flertalet bär masker som formats till att likna Algeroths ansikte. Maskens utförande och ornamentering är ett tecken på bärarens position inom kulten, liksom det material den tillverkats av. En Korruptors mask är exempelvis en otroligt vacker och genomarbetad skapelse av mässing besatt med ädla stenar, medan en Acolyts mask är en enklare sak av järn (se nedan). I dräkten har oftast en lätt rustning (RF 3) lagts in.

Varje kultists dräkt modifieras i enlighet med vilka Gåvor eller Stigman personen ifråga besitter. Handskarna tillhörande någon som givits Klor förses exempelvis med springor i fingertopparna. För den som givits ett Neurogränssnitt görs en öppning för eventuella anslutningar, men kultisten kan också göra en slits i ärmen eller helt enkelt gå med armen bar.

ACOLYT

Detta är den lägsta grad en kultmedlem kan ha. Acolyter har nyligen gått med i Kulten, besitter ännu inga Gåvor av något slag och måste lyda övriga kultisters order. I strid utgörs merparten av de Hemliga Kohorternas led av Acolyter. Dödligheten är hög bland Acolyter eftersom dessa ofta är de ivrigaste att visa prov på sin lojalitet och hängivenhet gentemot sin nye herre. De tar ofta stora risker i hopp om att komma i åtnjutande av hans gunst.

UTSEENDE. Acolyter bär den standarddräkt som beskrivs ovan, med enkla järnmasker utan utsmyckningar. De har ännu inte gjort sig förtjänta av att bära Algeroths tecken på sina bälten eller axelskydd.

TYPISKA			KP	Rustning (RF)
GRUNDEGENSKAPER:		Huvud	3	Mask (3)
STY	11	Armar	6	Lätt (3)
INT	11	Mage	6	Lätt (3)
SMI	11	Ben	7	Lätt (3)
FYS	11	Bröst	7	Lätt (3)
PSY	11			
PER	11			

ATTACKER: Närstrids- eller eldhandvapen, oftast megakorporationens standardmodell.

EXPERTISOMRÅDEN: Strid 10, Eldhandvapen 10, Kommunikation 10, Rörelse 9, Teknik 9.

BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR: Inga.

MÖRKA GÅVOR: Inga.

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Inga.

FÖRFLYTTNING: 3/225

SB: +1

HANDLINGAR/SR: 3

UNDVIKA/PARERA: 5



ADEPT, LÄRLING, NOVIS

Adepter, Lärlingar och Noviser har givit prov på sin lojalitet och visat sig värdiga Kulten ett flertal gånger. De leder vanligtvis grupper av Acolyter eller ingår själva i mindre grupper ledda av en Ärkekättare, Makulator eller Själagisslare. De är Algeroths betrodda tjänare som strävar efter att nå ännu längre. I sina vardagliga liv kan de vara arbetare, styrelsemedlemmar eller soldater — men innerst inne är de Förintelsens Furstes utvalda krigare.

UTSEENDE. Standardklädsel som beskrivs ovan. Adepter, Lärlingar och Noviser har rätt att bära de röda läderbältena och Algeroths märke på sitt högra axelskydd. På det vänstra axelskyddet finns de koncentriska cirklar som betecknar deras rang.

TYPISKA GRUNDEGENSKAPER:

STY	11
INT	11
SMI	11
FYS	11
PSY	11
PER	12

FÖRFLYTTNING: 3/225
SB: +1
HANDLINGAR/SR: 3
UNDVIKA/PARERA: 6

	KP	Rustning (RF)
Huvud	3	Mask (4)
Armar	6	Lätt (3)
Mage	6	Lätt (3)
Ben	7	Lätt (3)
Bröst	7	Lätt (3)

ATTACKER: Närstrids– eller eldhandvapen, oftast megakorporationens standardmodell.
EXPERTISOMRÅDEN: Strid 13, Eldhandvapen 13, Kommunikation 12, Rörelse 10, Teknik 11.
BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR: 1T6.
MÖRKA GÅVOR: 1T6.
SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Inga.

SAKRISTAN

Sakristaner är de olyckliga som har börjat Degenerera innan de hunnit komma tillräckligt långt för att inleda ett Tempelyrke. De har ofta en desperat önskan att visa sig värdiga och lojala mot sin Herre.

UTSEENDE. Sakristaner bär vanligtvis sin fulla utstyrsel: enkla grå tunikor med enorma kåpor som döljer deras ansikten. På det högra axelskyddet syns Algeroths märke, liksom på deras bälten. Flertalet bär också släta järnmasker, men några låter helt enkelt sina fruktanvärt vanställda degenererade ansikten vara synliga.

TYPISKA GRUNDEGENSKAPER:

STY	13
INT	11
SMI	11
FYS	11
PSY	11
PER	14

FÖRFLYTTNING: 3/225
SB: +1
HANDLINGAR/SR: 3
UNDVIKA/PARERA: 6

	KP	Rustning (RF)
Huvud	3	Mask (4)
Armar	6	Lätt (3)
Mage	6	Lätt (3)
Ben	7	Lätt (3)
Bröst	7	Lätt (3)

ATTACKER: Närstrids– eller eldhandvapen, oftast megakorporationens standardmodell.
EXPERTISOMRÅDEN: Strid 13, Eldhandvapen 13, Kommunikation 13, Rörelse 11, Teknik 11.
BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR: 1T6+2.
MÖRKA GÅVOR: 1T6. Varje Gåva ökar PSY med 1T6.
SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Alla Sakristaner har Degenererat. Slå 1T6. Resultatet 1–3 innebär att de nått Degenereringens första stadium, resultatet 4-6 att de nått det andra.



SJÄLAGISSLARE

Själagisslarna är Algeroths lönnmördare, och som sådana fruktas de av alla människor som är vid sina sinnens fulla bruk. De lever endast för att döda, och utför vanligtvis sitt blodiga hantverk iförda sina typiska kläder med sina Själaliar (se avsnittet «Vapen»). Vapnen har länkats till sin ägare med hjälp av den Mörka Gåvan Frammana, och kan därför på ett ögonblick uppenbara sig i Själagisslarens hand.

UTSEENDE. Själagisslaren bär en svart mantel med kåpa som virvlar omkring honom eller henne i stora sjok. Under manteln bär Själagisslaren en mask av svart järn, och tunika, byxor och stövlar i nattsvart. Stridshandskarna är röda, och i den ena vilar den fruktade Själalien.

TYPISKA GRUNDEGENSKAPER:			**KP**	**Rustning (RF)**
STY	13	Huvud	3	Mask (4)
INT	11	Armar	6	Lätt (3)
SMI	13+	Mage	6	Lätt (3)
FYS	11	Ben	7	Lätt (3)
PSY	11	Bröst	7	Lätt (3)
PER	14			

FÖRFLYTTNING: 3/225
SB: +1
HANDLINGAR/SR: 3
UNDVIKA/PARERA: 6

ATTACKER: Själalie, pistol — oftast Voriche.
EXPERTISOMRÅDEN: Strid 15, Eldhandvapen 13, Kommunikation 13, Rörelse 13+, Teknik 11.
BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR: 1T6+2.
MÖRKA GÅVOR: 1T6+3. Varje Gåva ökar PSY med 1T6.

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Alla Själagisslare har fått den Mörka Gåvan Frammana. De specialiserar sig vanligen på Gåvor inom cirkeln Algeroths Förvrängningar. Deras Bioteknologiska Gåvor är oftast av typen Mörkersyn och Gummiansikte som gör det lättare att nå fram till målet.

MAKULATOR

Makulatorerna är Kulternas främsta mänskliga krigare, soldater som ägnar varje vaken sekund åt att förbättra sina vapenfärdigheter. Ute på uppdrag för de oftast befäl över en grupp Noviser och ges de svåraste och allra viktigaste uppgifterna.

UTSEENDE. Makulatorer bär ansiktsmasker av mässing och stål. De bär vanligtvis korta, röda mantlar över vänster axel, och ett flertal vapen hänger i hölster i deras bälten. Deras röda stridshandskar har oftast inbyggda knogjärn (öka skada med +1).

TYPISKA GRUNDEGENSKAPER:			**KP**	**Rustning (RF)**
STY	13	Huvud	3	Mask (6)
INT	11	Armar	6	Plåt (10)
SMI	13+	Mage	6	Plåt (10)
FYS	11	Ben	7	Plåt (10)
PSY	11	Bröst	7	Plåt (10)
PER	14			

FÖRFLYTTNING: 3/225
SB: +1
HANDLINGAR/SR: 3
UNDVIKA/PARERA: 6

ATTACKER: Samtliga vapen, vanligtvis det största och kraftigaste av den Mörka Teknologins vapen de kan bära, utrustade med så många symbiotiska förbättringar som möjligt.
EXPERTISOMRÅDEN: Strid 15+, Eldhandvapen 15+, Kommunikation 13, Rörelse 13, Teknik 11.

BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR: 1T6+3.
MÖRKA GÅVOR: 1T6+3. Varje Gåva ökar PSY med 1T6.
SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Makulatorer utrustas med den bästa rustning och övrigt materiel Förintelsetemplet kan förse dem med.





TEKNOMAG

De främsta av Algeroths mänskliga tekniker kallas Teknomager, är på gränsen till att bli Tekroner och har välsignats med stora kunskaper inom den Mörka Teknologin. Teknomager syns sällan på slagfältet, men när de en gång står där är det med de bästa rustningar, försvarssystem och vapen den Mörka Teknologin kan erbjuda.

UTSEENDE. Teknomager är ovanliga på så sätt att de vare sig bär masker eller kåpor. De bär Kultens standardklädsel, men dess kåpa har kastats tillbaka för att avslöja deras rakade huvuden med Algeroths tecken tatuerat i pannan. Oftast bär de tjocka läderbälten där det i öglor hänger skiftnycklar, tänger och andra mindre igenkännbara verktyg.

TYPISKA GRUNDEGENSKAPER:

			KP	Rustning (RF)
STY 11		Huvud	3	Ingen (0)
INT 19		Armar	6	Plåt (10)
SMI 11		Mage	6	Plåt (10)
FYS 13		Ben	7	Plåt (10)
PSY 13		Bröst	7	Plåt (10)
PER 17				

FÖRFLYTTNING: 3/225
SB: +1
HANDLINGAR/SR: 3
UNDVIKA/PARERA: 6

ATTACKER: Samtliga vapen, vanligtvis det största och kraftigaste av den Mörka Teknologins vapen de kan bära, utrustade med så många symbiotiska förbättringar som möjligt.
EXPERTISOMRÅDEN: Strid 12+, Eldhandvapen 12+, Kommunikation 13, Rörelse 13, Teknik 16.
BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR: 1T6+3.

MÖRKA GÅVOR: 1T6+3. Varje Gåva ökar PSY med 1T6.
SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Teknomager är alltid beväpnade med vapen ur den Mörka Teknologins arsenal. De syns vanligtvis tillsammans med Tekroner, men kan också skickas ut på egen hand.

KORRUPTOR

Korruptorn är den andlige och militäre ledaren för Förintelsetemplet — det är till honom eller henne templets samtliga Mörka Kompanier rapporterar, och det är Korruptorn som leder templets samtliga medlemmar i Algeroths namn. En Korruptor är därmed en av de dödligaste fiender någon människa kan möta.

UTSEENDE. Korruptorer bär ofta ansiktsmasker av mässing och stora, röda och kåpförsedda mantlar kantade med svart. Deras stridshandskar är svarta, liksom deras stövlar, och runt halsen bär de en helig amulett i form av Algeroths symbol.

TYPISKA GRUNDEGENSKAPER:

			KP	Rustning (RF)
STY 13		Huvud	3	Mask (7)
INT 22		Armar	6	Plåt (11)
SMI 13		Mage	6	Plåt (11)
FYS 13		Ben	7	Plåt (11)
PSY 18		Bröst	7	Plåt (11)
PER 19				

FÖRFLYTTNING: 3/225
SB: +1
HANDLINGAR/SR: 3
UNDVIKA/PARERA: 6

ATTACKER: Samtliga vapen, vanligtvis det största och kraftigaste av den Mörka Teknologins vapen de kan bära, utrustade med så många symbiotiska förbättringar som möjligt.
EXPERTISOMRÅDEN: Strid 15+, Eldhandvapen 15+, Kommunikation 15, Rörelse 13, Teknik 16.
BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR: 1T6+3.

MÖRKA GÅVOR: 1T6+9. Varje Gåva ökar PSY med 1T6.
SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Korruptorer är utrustade med en mängd Nekroteknologiska amuletter och Reliker, och åtföljs oftast av en livvakt bestående av Makulatorer.





Det finns några specialenheter av Odöda Legionärer som i vissa hänseenden skiljer sig från de vanliga.

SALADINS RÖDA VAKT

Det finns flera kohorter Röda Vakter i Saladins Citadell på Mars. De har av Tekronerna producerats i enlighet med hans specifikationer och är helt överlägsna vanliga odöda Legionärer. Den Röda Vakten har spelat en viktig roll i försvaret av Citadellet mot Capitols attacker.

De är förhållandevis kloka och helt kapabla att agera självständigt och hantera flertalet taktiska situationer. De är dessutom mycket väl beväpnade och bepansrade. En av deras mer skrämmande aspekter är att deras Nefaritfurste med sin specialförmåga Saladins Tron (se beskrivningen av Saladin) kan besätta sina tjänares kroppar, styra dem, se genom deras ögon och tala med hjälp av deras ruttnade stämband. Den besatte Legionären kan dessutom använda samtliga Saladins Mörka Gåvor.

UTSEENDE. Den Röda Vakten har som det anstår en mäktig Nefaritfurstes elittrupper egna uniformer, och klär sig i tunga, glänsande röda plåtrustningar. På rustningens högra axelskydd syns Saladins ökända ögonformade runa. Nekromutanterna och Centurionerna som leder trupperna bär samma uniform.

VÄRDEN. Använd de normala värdena för Legionärer, förutom att dessa har INT 8, bär tung plåtrustning med RF 8 och är beväpnade med Belzarach. Röda Vakter är kapabla att agera utan ledning från sina överordnade. De är fortfarande realtivt få till antalet eftersom de tar nästan dubbelt så lång tid att skapa som vanliga Odöda Legionärer, men Saladins Tekroner arbetar hårt för att lösa problemet.

DE TIOTUSEN

Alakhai har även han en elitvakt i sitt enorma Citadell på Venus, känd som «De Tiotusen»; så många som de är. Styrkan hålls också ständigt fulltalig, eftersom förluster inom vakten är de första att ersättas. Fastän De Tiotusen är vanliga Odöda Legionärer är deras utrustning och truppbefäl av yppersta klass. Varje grupp om fyra Legionärer leds av en Centurion.

UTSEENDE. De Tiotusen känns lätt igen på sina långa vita dräkter som fladdrar i vinden för att likna de spöken som hemsöker människan i hennes mardrömmar. De är också de enda som bär tunnhjälmar (RF 5) som täcker hela ansiktet förutom en smal, T-formad öppning. De olika enheterna smyckar sina dräkter med olika mönster av blodröda kors — allt som ett fruktansvärt hån av mänsklighetens en gång så stolta Tempelriddarorden. De Tiotusen är i sanning också den Mörka Legionens motsvarighet till Tempelriddarorden.

VÄRDEN. Använd de normala värdena för Legionärer och Centurioner, men öka rustningen till tung plåt (RF 8).



SPECIAL-STYRKOR

Specialstyrkorna, eliten, inom Algeroths arméer består uteslutande av Nekromutanter och Centurioner. Enheterna är vanligtvis endast en Kohort starka, men uppväger detta mer än väl med sin fruktansvärda effektivitet på slagfältet. Varje Kohort sönderfaller i mindre och självständiga grupper om 3-5 Nekromutanter ledda av en Centurion. Nefariten Alakhai är berömd för sitt användande av specialstyrkor. Venus' djungler lämpar sig särskilt väl för dessa små och ytterst rörliga grupper, och Alakhai och hans tjänare har stampat fram många sådana.

DE VENUSIANSKA GISSLARNA

De Venusianska Gisslarna har gått i bräschen för många av Alakhais större offensiver. Under New Bocca-kampanjen orsakade de större förluster bland Imperials styrkor än något annat förband. Förbandet är också ovanligt i så motto att det en gång leddes av en Kättare, en Själagisslare vid namn Aemon. Han tränade sitt förband till en så effektiv infiltrationsstyrka att det sades att hans soldater obemärkta kunde smyga sig igenom ett minfält. Namnet har de tagit för att hedra sin ledare, som dödades under just New Bocca-kampanjen.

UTSEENDE. Nekromutanterna bär gröna axelskydd, och bakdelen av alla deras patroner har målats röda som en symbol för det fiendeblod de ska spilla. Centurionerna bär orange kroppsrustning och handledsband med gröna höftskydd och suspensoarer.

VÄRDEN. Använd normalvärdena, men utgå ifrån att alla Nekromutanter har Rörelse 14 och alla Centurioner har Rörelse 16.

ALAKHAIS ELITVAKT

Detta förband har förmånen att vara Nefaritfurstens personliga livvakt och att följa honom där striden står som hetast. Elitvakten handplockas bland de modigaste inom De Tiotusen som måste ha visat prov på mod, lojalitet och initiativförmåga hundratals gånger om. När de väl valts ut till tjänst inom Elitvakten genomgår de en hemlig process som endast Alakhai själv känner till. Processen säkerställer att de hellre skulle dö än att misslyckas med att utföra någon av hans order. Elitvakten ligger förlagt i djupet av hans Citadell på Venus och skickas bara ut i de allra viktigaste slagen.

Elitvakten utmärkte sig under slaget vid New Bocca, och bland dem alla visade en Centurion vid namn Orkal prov på särskilt mod. Orkal ska på egen hand ha dödat mer än 25 Imperialsoldater innan han till slut dödades i strid man mot man av den berömde Sean Gallagher.

UTSEENDE. Eliten ur De Tiotusen känns igen på sina svarta axelskydd, svarta harnesk, svarta hjälmar, etc — hela deras rustning är svart som natten. Förbandets vapensköld är en röd cirkel runt en söndersliten nidbild av Brödraskapets kors. På sina vänstra axelskydd bär Elitvaktens soldater Alakhais eget vapen.

VÄRDEN. Använd normalvärdena för Centurioner och Nekromutanter. Elitvakten är dock utrustad med överlägsen plåtrustning (RF 8). De kämpar alltid till siste man och drar sig aldrig tillbaka annat än på uttrycklig order. De är fullt och fast övertygade om att deras ledare är oövervinnerlig.

BLODSHÄNDERNA

Denna minst sagt fruktansvärda enhets soldater lider till siste man av Svart Hunger. I stället för att skicka tillbaka soldaterna till Nekrokamrarna har Alakhai kommit på ett sätt att kontrollera och förändra denna hunger så att den bara vid enstaka tillfällen slår ut deras tankeförmåga — utom vid ett särskilt tillfälle. När de dödat en fiende sliter de med sina bara händer ut hans hjärta, vilket har gett förbandet dess namn. Det händer dock att den Svarta Hungern drabbar Blodshänderna med full kraft, och de måste då döda och äta. När detta inträffar beter sig hela förbandet som om de befann sig i den Svarta Hungerns sista stadium, och de river och sliter i sina offer och vägrar att skiljas från det varma köttet ens när de riskerar att dö. Blodshändernas rykte är så fruktansvärt att många oerfarna människosoldater flyr vid blotta ryktet om förbandets närvaro i området — och naturligtvis finner Alakhai detta mycket användbart.



UTSEENDE. Nekromutanterna bär röda axelskydd och handskar, och har dessutom mycket framträdande röda tänder. Centurionerna har röda kroppsrustningar och handledsskydd.

VÄRDEN. Använd normalvärdena. Under strid kan dock Blodshänderna drabbas av bärsärkagång. Detta inträffar så fort någon av dem fumlar. Spela hela gruppen som om den stod under inflytande av den Svarta Hungerns sista stadium.

DE BRINNANDE SOLARNA

De Brinnande Solarna anförs av Nefaritkrigsherren Abazar, som alltid personligen leder sin livvakt i strid. Abazars emblem är den brännande sol som har gett förbandet dess namn. De Brinnande Solarna sågs först på mishimansk mark på Merkurius, men har sedan dess setts både i Venus' djungler och i Mars' röda öknar. De är ypperliga och väldisciplinerade krigare, utmärkta skyttar och närstridskämpar. Abazar tycks ha getts kaparbrev och sägs låta sitt skepp föra sig dit hans nästa uppdrag för honom. Han har enligt rapporter begått ett flertal piratdåd längs rymdrutterna.

UTSEENDE. Nekromutanterna bär gul-orange axelskydd och deras vapenkolvar är järngrå. Centurionerna bär svart-orange rustningar.

VÄRDEN. Använd normalvärdena, men öka samtliga deras närstrids– och eldhandvapenfärdigheter med +2. Förbandet är berömt för kraften och snabbheten i sina blixträder.

DÖDSJÄGARNA

Dödsjägarnas bas är Saladins Citadell på Mars, och förbandet leds av Saladins betrodde Nefaritkrigsherre Jezerai. Många av förbandets Centurioner har Nekrobioniska förbättringar, medan Nekromutanterna har modifierats med Neurogränssnitt och Handledsfästen. Dödsjägarna är alltid utrustade med det bästa den Mörka Teknologin har att erbjuda och samtliga vapen har symbioter och Neurolänkar. Dödsjägarna sänds ut på de viktigaste uppdragen, ofta med uppgift att infiltrera långt bakom fiendelinjerna inför någon större offensiv. Ibland sänds grupper av Dödsjägare till Mars' städer för att genomföra sabotageuppdrag av viktigare art. Det hemskaste av allt med Dödsjägarna är därmed att man kan stöta på dem var som helst — till och med i mänsklighetens storstäder.

UTSEENDE. Dödsjägarna är vanligtvis klädda i kamouflagefärger som lämpar sig för det aktuella stridsområdet. Soldaterna har valts ut till detta förband eftersom de är större, tuffare och grymmare än sina artfränder. Samtliga bär Algeroths runa tatuerad i pannan som en ondskefull parodi på Capitols specialstyrkor.

VÄRDEN. Dödsjägare har vanligtvis en KP mer i varje kroppsdel än sina bröder. Centurionerna har givits maximalt antal Mörka Gåvor. Nekromutanter har Handledsfästen och Neurogränssnitt. Samtliga är beväpnade med förbättrade versioner av sina standardvapen, och samtliga vapen har Neurolänkar, Bioskop och andra lämpliga former av symbioter. Centurioner bär exo-skelettrustning. Var fjärde Nekromutant har ett vapentransplantat.

DE FÖRDÖMDAS LEGION

De Fördömdas Legion är den mest fruktade av alla de specialstyrkor som tjänar Algeroth. Ingen vet var dessa Legionärer har sin hemmabas, men vissa påstår att den ligger på Nero. De Fördömdas Legion slår till från rymden och kan attackera var som helst i solsystemet. Under sina blixträder tillfångatar de den civila befolkningen och dödar militären innan de störtar tillbaka till sina skepp och för sin last av döda och fångar till Nekrokamrarna.

Det sägs att det är De Fördömdas Legion som fått till uppgift att sköta de stora köttfabrikerna på Nero. Var de än har dragit fram är deras namn synonymt med djupaste fasa, för soldaterna är grymma och skoningslösa och deras befälhavare, Nefarit-häxmästaren Maledrach, är ökänd för att tortera sina fångar. Vid ett tillfälle lät han korsfästa den venusianska staden Faubergs samtliga invånare, eftersom deras brogmästare hade hånat honom innan striden. Borgmästarens lik tjänar nu som Maledrachs personlige fanbärare, fortfarande stolt iförd sin ämbetsdräkt som borgmästare.

UTSEENDE. De Fördömdas Legion bär svarta bröstplåtar och hjälmar. Deras tunikor och byxor uppvisar en brokig blandning av gula och röda schackmönster. På deras högra axelskydd syns en grinande dödskalle.

VÄRDEN. Använd normalvärdena för samtliga soldater. De Fördömdas Legion kan uppvisa en långt större blandning av vapen än flertalet förband, och det tycks inte finnas något mönster i blandningen. Vissa sektioner kan i sin helhet vara beväpnade med svärd, medan en annan inte har andra vapen än Nazgarother. Många sektioner tycks vara beväpnade med vad de än fick tag i innan de gav sig ut i strid.



DEN SVARTA PORTALEN

Detta äventyr lämpar sig för erfarna spelare som är redo att åta sig sitt viktigaste och farligaste uppdrag någonsin, nämligen att förinta ett av den Mörka Legionens Citadell. Citadellet i fråga befinner sig fortfarande i inledningen av den första byggfasen, men om spelarna lyckas förinta den Svarta Portal som Nefariten Baalzacht där försöker skapa kan Citadellbygget stoppas helt. Färdigställs portalen kommer Baalzacht att kunna kalla in närmast outsinliga resurser som rekordsnabbt kan slutföra byggnationen.

Om du själv tänker spela äventyret bör du sluta läsa detta. Nu.

Det är upp till dig som SL att förse äventyret med en prolog. «Den Svarta Portalen» börjar i en hemlig tillfartstunnel som leder djupt in i Citadellets innandömen. När du väl fått spelarna dit kan du börja med sekvensen nedan.

Äventyret är inte lämpligt för nervsvaga. Det kommer att sätta även den tuffaste och mest uttråkade spelargrupp på prov. De överlevande kan skatta sig lyckliga medan de som faller ifrån får hoppas på en ärofylld död. Deras medspelare kommer säkerligen att se till att de inte offrades i onödan.

IN I CITADELLET

Vid det här laget bör du ha sett till att samtliga rollpersoner har träffats. Ingen av dem har en aning om varför de samlats eftersom höjdarna hållit extremt tyst — vilket i och för sig inte är något ovanligt. Så här långt komna i karriären bör rollpersonerna vara vana vid att vanligtvis få ytterst lite information om sakernas tillstånd, och att oftast inte informeras alls. Det är som i ordspråket: det man inte vet, har man inget ont av.

Ändå tycks säkerhetsåtgärderna som omger uppdraget vara mer omfattande än någonsin. Cheferna är uppenbarligen stressade och pressas ytterligare av sina överordnade. Inga kontakter kommer att kunna avslöja någonting om vad som är på gång.

Ge RP två timmar för att ordna med sitt innan de måste ge sig iväg. De kan kräva vilken sorts utrustning de vill och de kommer att upptäcka att intendenterna är ovanligt tjänstvilliga. Den hemlighetsfulla atmosfären och den extrema tjänstvilligheten borde få dem på helspänn. Påpeka att det är näst intill ett absoult måste att de skaffar extremt tunga rustningar och vapen.

VAR FINNS CITADELLET?

Beskrivningarna som finns för äventyret utgår ifrån att Citadellet ligger någonstans mitt i den hett omstridda Gravetonarkipelagen på södra Venus, men detta är egentligen oviktigt. Om det är för besvärligt att skicka RP till Venus kan du placera Citadellet på ett mer passande ställe. Det är trots allt hastighet som är avgörande i detta uppdrag och om inte RP fanns på rätt plats vid rätt tidpunkt skulle de knappast ha sänts ut på detta uppdrag.

ATT KOMMA DIT

En helikopter från någon passande organisation (använd en av Kartellens helikoptrar om RP härstammar från olika korporationer) transporterar inom kort RP till landsättningsplatsen nära en halvmil från det ofärdiga Citadellets utkanter. Därifrån pekar det medföljande befälet ut en hemlig ingång till en tunnel och beordrar RP att sätta fart.

Helikopterpiloten överlämnar ett förseglat kuvert med anvisningar som får öppnas först då RP säkrat tunnelingången.

Tunnelingången är en stor lucka i marken, dold av några ensliga och vresvuxna träd. Själva luckan är täckt av smuts och lera och när det ingrodda svarta putsats bort, framträder underliga mörka tecken som ristats in i dess metallyta.

Trots att den är belamrad med dessa mystiska tecken är det inte en fallucka utan en helt harmlös öppning. När den väl öppnats syns ett litet rum, stort nog för RP att få plats i. När RP klivit ner och stängt luckan efter sig, kan den som tog emot kuvertet öppna det och läsa följande:

HEMLIGSTÄMPLAT
— FÖRSTÖR EFTER GENOMLÄSNING
FRÅN: (en lämplig överordnad).
TILL: ANFALLSGRUPP "C-KNÄCKARNA"

ORIENTERING: Dag D–3 upptäcktes ett SVART SKEPP på väg in i VENUS' atmosfär. Våra observatörer lyckades lokalisera dess landningsplats till cirka en kilometer från er position. Landstigningstrupperna tillfogades svåra förluster med artillerield och flyganfall, men det tycks som om våra insatser inte varit tillräckligt effektiva.



Ett CITADELL har uppförts vid skeppets landningsplats. Det är för närvarande förhållandevis litet och utvecklas långsammare än vanligt. Uppenbarligen hade våra bombningar någon slags effekt trots allt.

Brödraskapets Skådare har lyckats skåda den Nefarit som för befäl över platsen. Han benämns BAALZACHT och det tycks som om vår insats satte käppar i hjulet för honom. Dessvärre är han nu så väl befäst att inte ens all världens artilleriförband skulle kunna slå ut honom. Nu måste ni visa framfötterna.

BAALZACHT har svårigheter med att få igång sitt Citadell. Han saknar både resurser och personal. Vi har omringat Citadellet för att förhindra att ytterligare hjälp når honom — vi hoppades kunna vänta ut honom, men det kommer inte att lyckas. Skådarna har fått veta att Nefariten håller på att förbereda en SVART PORTAL, en portal som står i direkt förbindelse med NERO. När detta väl är klart kommer BAALZACHT att obehindrat kunna skaffa fram nya trupper och utrustning. Vi kan inte tillåta detta.

Skådarna uppskattar att PORTALEN är funktionsduglig inom tre dagar. När den väl fungerar gör våra källor gällande att ett färdigbyggt Citadell kan stå klart inom en vecka.

Det är upp till er att förhindra detta. Gå in i Citadellet via tunneln som byggdes av de Kättare som tillkallade skeppet. BAALZACHT tror att den rasade samman då bombattacken inleddes, men så är inte fallet. Ni bör kunna nå Citadellets katakomber utan problem.

ORDER: Förinta den Svarta Portalen. Om detta fullföljs, kommer BAALZACHT inte att kunna försvara sin ställning. Likvidera alternativt BAALZACHT eftersom han är den ende som har styrka nog att aktivera portalen.

LYCKA TILL och må KARDINALENS LJUS vara er ledstjärna i Mörkret.



SL: Åtminstone en av RPna bör få ut sprängmedel och en radioutlösare för att lösa uppgiften.

SANNINGEN

Informationen som tillhandahölls av Brödraskapets Skådare är till stor del korrekt. Enda skillnaden är att Baalzacht påskyndat portalens iordningställande — den kommer att stå klar inom 24 timmar. RP:s närvaro kommer att kunna förlänga proceduren. Även om de inte lyckas slutföra sitt uppdrag inom utsatt tidsram, kan de därigenom köpa sig ytterligare några timmar.

Citadellet är bara en kopia i miniatyr av ett fullbordat Citadell. Det har visserligen alla komponenter ett komplett Citadell ståtar med, men allt är mycket mindre. Hela byggnaden är inte mer än 50 meter vare sig i bredd, längd eller höjd (inklusive de underjordiska nivåerna).

Citadellet har åtta plan. Varje plan är omkring sex meter från golv till tak. Flera av planen har öppningar till planen både över och under dem, som skapar enorma schakt i Citadellets mitt. Försök få en bild av hur de olika planen ligger i förhållande till varandra när du läser kartorna över Citadellet.

Den Symmetriska Masugnen löper rakt igenom de underjordiska nivåerna och den syns till och med på översta planet. Om du håller reda på var Masugnen (eller dess ingångar) finns på varje plan kan det hjälpa dig att lista ut hur planen ligger i förhållande till varandra.



Citadellet rymmer en uppsjö av det Stora Mörkrets tjänare, men det finns bara ett hundratal varelser allt som allt. Det räcker säkert mer än nog som utmaning till den mest laddade grupp RP. En frontalattack kommer med all sannolikhet att misslyckas. RP kanske kommer att tvingas till att strida med Citadellets invånare, men de bör så långt som möjligt försöka undvika det.

Äventyret tillhandahåller kompletta kartor över alla områden inom Citadellet liksom en tabell för slumpmässiga möten för varje plan. Varje ruta på kartan motsvarar 1,5 meter (=en ruta i *Grundreglerna, Domedagens Hjältar* och *Kampen om Citadellet*).

Om du vill kan du överföra kartorna till spelplanssektioner med rutor som är 25 gånger 25 mm och använda reglerna till *Domedagens Hjältar* för att räkna ut scenariots stridssekvenser. Fullständiga värden för *Domedagens Hjältar* finns för var varelse. Fullständiga regler för överföring av rollpersoner finns i *Imperial, de fördömda klanerna*. Metallfigurer hittar du i någon av Traditions butiker.

KAMPEN FÖR DET GODA

Vid en hastig anblick kan det verka som om rollpersonerna inte har större chans än en snöboll i Algeroths avgrundseldar — men tänk på att Citadellets invånare är allt annat än förberedda på rollpersonernas anfall. Dessutom är Citadellets salar och korridorer stora och märkligt formade, vilket gör att de skapar underliga ekon. Ett ljud som verkar komma från strax bortom korridorkröken kan mycket väl härröra från ett annat våningsplan.

Citadellets invånare tar naturligtvis med detta i beräkningen, liksom att vapensmatter och skrik ofta till synes utan anledning ekar mellan Citadellets väggar. För övrigt pågår stridsövningar under dygnets samtliga timmar, och Tekronerna tycks aldrig vila — eller få slut på offer.

Strider som börjar på en nivå kommer ofta att begränsas till just den nivån — undantagen som bekräftar «regeln» är naturligtvis strider som äger rum på platser som kan nås eller ses från andra plan. Skottväxling i huvudområdet (på plan 5) kommer exempelvis att tilldra sig flertalet varelsers uppmärksamhet ända upp till plan 8. Vid det laget borde naturligtvis RP i princip vara redo att förstöra den Svarta Portalen, och då är det hur som helst dags att släppa alla hämningar.

Tänk på att RP fortfarande måste klara sig levande ut ur Citadellet även om de lyckas förstöra den Svarta Portalen. Om de väljer att ta sig ut via huvudporten (på nivå 5) kommer Legionärerna inte att ha några problem att hinna ifatt och krossa dem innan de hinner alltför långt. Den säkraste vägen ut är att lämna Citadellet samma väg de kom och att spränga tunneln efter sig på vägen.

Skulle någon använda sig av Konsten inom Citadellets väggar kommer Baalzacht omedelbart att känna detta. Vad han gör som svar på tal är helt upp till dig som SL — ett tips kan vara att tänka på hur en Kardinal skulle reagera om någon använde Mörk Symmetri i hans Katedral...

NIVÅ 1

Katakomberna under Citadellet är en farofylld plats för dem som inte vet hur man bäst tar sig fram genom dem. Rollpersonerna måste använda sig av den äldsta metoden i världen för att nå de övre nivåerna — «pröva och se».

Takhöjden i katakomberna beror på korridorens bredd: är korridoren tre eller fler rutor bred är det sex meter i tak. En korridor som är två rutor bred har tre meters takhöjd, och är den bara en ruta bred är det två meter i tak.

De vindlande korridorerna slingrar sig fram på ett fullständigt oförutsägbart sätt, och vassa hörn och kanter skjuter ut ur väggarna i alla upptänkliga vinklar. Katakomberna saknar till större delen belysning, eftersom flertalet av Baalzachts varelser har mörkersyn — och de som inte har det kan vanligtvis känna sig fram. Här och var sitter dock fackelhållare monterade på väggarna, oftast för högt upp för att någon människa ens ska kunna hoppas på att nå dem. Alltihop påminner om en vulkan som när som helst kan få ett utbrott. Det är



varmt, fuktigt, mörkt och bullrigt, det finns inga rundade hörn eller räta vinklar någonstans, och bakom nästa krök kan i princip vad som helst ligga på lur...

1. INGÅNG. Här mynnar den långa ingångstunneln ut i själva Citadellet. Tunneln är tre rutor bred och har lätt passerbara krökar. Det verkar som om den Mörka Legionen fram till bombräderna körde med något slags fordon genom tunneln, men halvvägs tillbaka nedför tunneln har större delen av taket rasat in. Fastän det inte längre finns plats nog för att köra något fordon genom passagen är det tillräckligt med plats för att en människa i rustning ska kunna ta sig fram där.

2. RAMP TILL ÖVRE NIVÅ. Tunneln svänger uppenbarligen åt vänster när den når Citadellet, och efter en kort sträcka i utkanten av katakomberna svänger vägen skarpt höger och förvandlas till en ramp. Längs denna kan ett fordon ta sig från katakomberna ända upp till huvudnivån (nivå 5). Två Kadaver-vakter står ständigt på post vid avsatsen ovanför rampen (på nivå 2).

Kadavren står redo att slå larm vid första tecken på att någon inte kan avge lösenordet. Listiga rollpersoner kan kanske komma tillräckligt nära för att eliminera Kadavren innan de hinner reagera. Gevärselden kanske gör klart för varelserna på nivå 2 att någonting står på, men det fördröjer åtminstone storlarmet några minuter.

Å andra sidan är det ovanligt att inkräktare ens kommer så långt. Rollpersoner som rusar uppför rampen kommer helt att missa knappen till vänster på väggen som styr falluckan, och när de hunnit halvvägs uppför rampen förvandlas golvet under dem plötsligt till en rutschkana. De som inte lyckas med ett mycket svårt SMI-slag ramlar ned i Razidernas håla (12) där de får ett ganska fientligt mottagande.

Utlöses fällan inser vakterna automatiskt att något underligt är på gång där nere. De kommer att återställa falluckan och gå ner för att undersöka det inträffade i tron att något oskyldigt djur råkat utlösa falluckan, eller att den helt enkelt drabbats av ett funktionsfel. Det har inträffat en hel del underligheter i Citadellet på sistone.

3. FALLGROP. När den förste rollpersonen går över denna ruta öppnar sig golvet och avslöjar en djup fallgrop, vars botten täcks med grova spikar. För att undgå att ramla ned i gropen måste rollpersonen lyckas med ett svårt SMI-slag. Lyckat slag innebär att RP klarade att hoppa över till andra sidan hålet innan falluckan öppnades helt. Misslyckat slag innebär att RPn faller tre meter och spetsas på 1T6 spikar. Förutom skadan från fallet gör varje spik 1T4 i skada.

4. SYMMETRISK MASUGNSFÄLLA. När en rollperson går in i denna ruta skjuts väggen åt sidan och utsätter offret för den Symmetriska Masugnens fulla kraft. (Går man ut ur rutan stängs luckan, och det räcker med att man slår ett slag). För varje SR i Masugnens oheliga sken måste RPn slå ett normalt PSY-slag; misslyckas slaget förlorar han lika många PSY-poäng som han slog över sin PSY (förlorade PSY-poäng återvinns på vanligt sätt). Om förlusten innebär att RP kommit ner till noll PSY eller lägre står RP helt under Baalzachts inflytande och attackerar omedelbart de andra.

När man lyckats med tre PSY-slag är man immun mot Masugnens sken för resten av uppdraget. Slå för varje SR i skenet. Notera hur många slag varje RP lyckas med, eftersom de säkerligen kommer att utsättas för Masugnens vidriga sken senare under äventyret, när de når till Citadellets övre nivåer.

5. ELDSFÄLLA. Den första rollperson som kommer in på denna ruta utsätts för en vägg av eld (räkna den som attack på en meters håll med en Gehenna Puker). Elden kommer från den Symmetriska Masugnen, så den som utsätts för den måste slå ett normalt PSY-slag. Resultaten är desamma som gäller den Symmetriska Masugn-fällan (se #4).

6. TELEPORTFÄLLA. Rollpersoner som passerar denna ruta i rikting bort från rampen rycks iväg till rutan märkt 11, och utlöser då automatiskt den Symmetriska Masugns-fällan. På grund av chocken i samband med teleporteringen läggs 10 till rollpersonens PSY-slag. Resultaten tillämpas på vanligt sätt.

Fällan utlöses inte om RP passerar rutan i riktning mot rampen.



7. KADAVERKAMMARE. I rummet bor sju Kadaver som tjänstgör som nivåns vakter. Två av dem står ständigt posterade vid slutet av rampen till nivå 2 (se #2), medan de övriga fördriver merparten av tiden här. Om de inte är i kammaren patrullerar de korridorerna eller kastar skräp från sopnedkastet (#9) i den Symmetriska Masugnen(#8). Oavsett när RP kliver in i kammaren finns här 1T4 Kadaver.

8. SYMMETRISK MASUGN. Det var exakt här som det svarta skeppet borrade sig ned i marken. Det tog inte lång tid innan skeppets skrov var helt nedmonterat, och motorns inre förvandlat till den Symmetriska Masugnen. Portarna till Masugnen är vanligtvis stängda för att hushålla med dess energi till de övre nivåerna. Tjugo procent av tiden är dock 1T3 Kadaver här och matar lågorna med Citadellets sopor som de bär hit från sopnedkastet (#9).

När portarna står öppna utsätts de som står på rutorna mellan den Symmetriska Masugnen och sopnedkastet för den Mörka Symmetrins effekter. Se #4 för närmare upplysningar. Portarna kan utan risk stängas av någon som står på endera sidan om Masugnen.

9. SOPNEDKAST. Här hamnar Citadellets sopor efter att ha kastats ned från de övriga nivåerna. Sopnedkastet är fullt av allehanda slags giftigt avfall. Företagsamma RP kan kanske vilja försöka klättra uppför sopnedkas-



tets väggar, men för varje SRs klättrande löper de 5% risk att träffas av sopor. Den olycklige rollpersonen måste i så fall slå ett normalt SMI-slag för att lyckas hålla sig kvar.

10. HEMLIGT RUM Det är bara Baalzacht och hans Tekroner som känner till detta hemliga rum, där en av hans klonade kroppar ligger. Tvingas Baalzacht använda den (alltså om han dör), kommer han genast att omvärdera sin situation. Om den Svarta Portalen inte har förstörts kommer han på nytt teleportera tillbaka upp till Citadellets övre nivåer och kasta sig över RPna.

Om den Svarta Portalen har förstörts kommer Baalzacht i stället att öppna en Fruktans Portal och fly ut i demonvärlden. Om han lyckas överleva sin herres vredesutbrott kommer han sannerligen att minnas rollpersonernas namn och utseenden, och en dag kommer han söka hämnd.

11. SYMMETRISK MASUGN-FÄLLA. Denna fälla är identisk med den som beskrivs i (#4).

12. RAZIDKAMMARE I den här trånga kammaren bor två Razider. När en RP kommer in i rummet (frivilligt eller via fällan som beskrivs i #2) finns det 90% chans att endera Raziden är där. Slå separata slag för de två. Razider är visserligen inte alltför smarta, men de har stående order att försvara sig och att döda allt som kommer ned för rutschkanan.

13. GASFÄLLA. Den förste RP som kliver pådenna ruta utlöser ett gasmoln med samma effekt som den Mörka Gåvan Bärsärkagång. Om den utsatte RPn inte lyckas med ett svårt FYS-slag för att hålla andan kastar han eller hon sig genast över de andra och attackerar till dess att en slås ut eller RPn hålls fast.

14. ÅTERVÄNDSGRÄND. Detta är helt enkelt en återvändsgränd där RPna kan bli inträngda — detta är naturligtvis särskilt obehagligt om de är på flykt undan Raziderna i (#12).

15. TRAPPA UPP. Trappan till nivå 2 vaktas av ett ensamt Kadaver som står vid foten av den. Kadavret öppnar omedelbart eld mot dem som inte kan avge lösenordet.

16. RESERVDELSRUM. Rummet är fullt av ett antal svårt skadade Odöda Legionärer i olika grader av förfall. Om RP vadar fram genom röran kommer de avhuggna lemmarna och huvudena att försöka attackera dem. De här fristående kroppsdelarna har inte någon förmåga att skada någon som bär rustning, men en attackerad RP måste slå ett normalt SMI-slag för att hålla sig kvar inne i rummet.

NIVÅ 2

Källarnivån inrymmer Citadellets fängelse och Martorium. Hela nivån lyses upp av en springa i väggen som omger den Symmetriska Masugnen i nivåns mitt. Springan gör det också möjligt för dem på nivåerna ovanför att höra särskilt plågade skrik från de stackare som utsätts för tortyr. Naturligtvis gäller även det motsatta förhållandet.

Ljud från eldhandvapen är ganska vanligt förekommande på denna nivå och få, om ens några, kommer att undersöka skälet till kortare skottväxlingar. Tjänstgörande Skarprättare kommer förmodligen att kontrollera vad det är som står på, om inte annat så för att få något att göra.

Detta är Citadellets första «avslutade» nivå. Väggarna har slipats släta, men vrider sig i märkliga och kusliga mönster. Nygotiska reliefer i form av demonvarelser skjuter ut ur varenda hörn och tycks vakande se ned över varelserna som trampar omkring nedanför dem.

1. MARTORIUM. Det är här Citadellets två Eaoniska Skarprättare utför sitt arbete, och golvet är översållat av deras arbetsredskap. I rummets mitt står Auto-marteraren, men Skarprättarna använder den ytterst sällan. De anser att det är ett tecken på fantasilöshet att sätta sin lit till en maskins funktioner.

Golvet är fläckat av blod och andra kroppsvätskor. Stanken är i det närmaste outhärdlig, men Skarprättarna menar att det bidrar till atmosfären. I skarp kontrast till resten av rummet står Auto-marteraren skinande blank.

2. SOPNEDKAST. Det är via sopnedkastet som Skarprättarna, liksom alla andra, gör sig av med sitt avfall. I detta ingår förutom det dagliga spillet ofta större ting — som ihjälplågade kroppar.

3. CELLER. Större delen av denna nivå upptas av fängelseceller. Varje cell är en 1,5 meters kub av grovt järngaller som hänger från taket. Cellerna hänger i vertikala rader om tre burar, var och en fäst i den andra med en grov kätting. Den översta och understa cellen befinner sig två meter från taket respektive golvet, och den mittersta på ungefär två meters avstånd från de andra två.

Livet i dessa celler är fruktansvärt — om än kort. Cellerna är inte stora nog för en fånge att ligga raklång i och därmed inte heller höga nog att stå rak i. Järnstängerna biter djupt i fångarnas kött, och den enda sorts mänskliga kontakt en fånge kan hoppas på är några stönade ord från olyckskamraterna, eftersom burarna är för långt ifrån varandra för att fångarna ens ska kunna nudda vid varandra. Att sitta fängslad i någon av de två undre burarna får anses som värst, eftersom man då smutsas ned av de andras kroppsutömningar.

Rad efter rad av dessa fruktansvärda burar hänger invid varandra, av och till sakta vajande till fångarnas olycka. Totalt sitter fem fångar utspridda bland





burarna, alla i olika stadier av döende. Den enda som har någon livsgnista kvar är Karnofagen.

Karnofagen är vacker kvinna vid namn Garcia Prestonet, som innan hon frestades av Mörkret var en rik capitoliska. Hon blev en lovande Kättare, men föll offer för den Svarta Hungern. Baalzachts företagsamma Tekroner har befriat henne från samtliga Stigman så att hon nu bara verkar vara en vacker — om än otroligt mager — ung kvinna.

När RP kommer in i rummet låtsas Prestonet sova till dess de upptäcker henne i buren. När de «väcker» henne brister hon ut i gråt och snyftar ohörbart om allt det fruktansvärda Skarprättarna har gjort med henne. Det är visserligen sant att Skarprättarna har satt henne i buren för att hon inte skulle äta upp någon av Citadellets övriga invånare, men de har matat henne och hon är i god form.

Om RP släpper ut henne kommer hon att erbjuda sig att visa dem vägen genom Citadellet. Hon ber RP om ett vapen så att hon kan försvara sig själv, men i stället för att hjälpa dem kommer hon att leda dem till Nekrofikatorns kammare (se #5). När de väl kommit dit kommer hon att attackera RP och hon kommer att försöka äta upp den förste hon lyckas fälla.

4. SKARPRÄTTARNAS KAMMARE. Här finns Skarprättarna när de inte är upptagna av sitt arbete i Martoriet, och normalt är en av dem här medan den andre arbetar. Det finns undantag, exempelvis när Baalzacht kallar den ene eller båda till sin kammare.

5. NEKROFIKATORNS KAMMARE. Här bor en Nekrofikator vid namn Alberto Gionetti, en snygg man med en stark personlighet. Han håller ett öga på Skarprättarnas arbete och ser till att hämta nytt arbetsmaterial åt dem så ofta han kan. Till skillnad från flertalet Nekrofikatorer började Alberto sin bana som Kättare. Han tillhörde en gång samma cell som Garcia, den kvinnliga Karnofagen som för närvarande hålls inlåst i en av burarna på denna nivå. Om Garcia för RPna till Albertos kammare och utger sig för att söka hans hjälp kommer han att spela med till dess RPna släpper på vaksamheten.

6. GÄSTRUM. Detta stora rum fungerar som gästrum för gästande Kättare av lägre rang. De som för närvarande bor här tillhör den cell som kallade hit Baalzachts skepp. Kättarna är fega stackare som vet att deras plan delvis har gått i stöpet. När de träffar på RPna handlar de på två skilda sätt beroende på hur mäktiga RPna verkar.

Om de tror sig kunna besegra RPna kastar de sig över dem med alla till buds stående medel. Annars kastar de sig för RPnas fötter och ber om nåd — de resonerar som så, att de som följer Ljusets väg inte kallblodigt kan dräpa dem. Om de har fel i sitt anta-



gande så är den saken ur världen. Om RPna låter nåd gå före rätt är det säkrast för dem att de kommer på något listigt sätt at ta hand om Kättarna, annars kommer de förrädiska kräken att ta första bästa tillfälle i akt att visa sina rätta, slippriga jag.

7. STRIDSÖVNINGSOMRÅDE.
Här övar Nekrofikatorn Kättarna i krigets konst. Det finns 20% chans att Alberto är här med Kättarna (från #6) och Makulatorerna (från nivå 6, #3), oavsett tid på dygnet. Får de syn på RPna attackerar de omedelbart.

8. SYMMETRISK MASUGN.
Detta är samma Symmetriska Masugn som de som fanns på nivå 1. Portarna är sällan öppna, men om de är det utsätts de som står på någon av de fyra första rutorna framför portarna för den Mörka Symmetrins oheliga ljus (se nivå 1, #4).

NIVÅ 3

Det är här Tekronerna arbetar, och oftast kan man på grund av dånet från fabriksmaskinerna inte höra andra ljud. Dånet genljuder genom hela nivån, som till större delen är öppen upp till nästa nivås tak 6 meter upp. Strävpelare stöttar de rester av tak som faktiskt finns, och två stegar leder upp till det nät av lejdare som sträcker sig ut över nivån.

Flertalet av utsmyckningarna ser ut som om de hade skapats av ett vansinnigt, men jättelikt och starkt barn som knycklat ihop metallplåtar och fäst ihop dem med sågtandade bultar. Tekroner kilar fram och tillbaka ständigt åtföljda av sina Apokalypter. Halvfärdiga projekt ligger på blodiga lastpallar som står utspridda överallt. Allt är kaos, men under alltihop ligger en vansinnig känsla av ett mål som väntar på att uppfyllas.

1. APOKALYPTKAMMARE. Det är hit Apokalypterna drar sig tillbaka. De är dock sällan här eftersom Tekronerna driver dem till det yttersta och ofta tvingar dem att arbeta i flera dagar i följd utan ett ögonblicks vila. Det går två Apokalypter på varje Tekron.

2. LAGER. Detta rum används av Tekronerna som lagringsutrymme för en mängd småsaker. Här står burkar med bevarade hjärnor bredvid magneter täckta av gem. Andra mindre igenkännbara reservdelar och tillbehör fyller det lilla rummet från golv till tak. Lagret har uppenbarligen organiserats på ett sätt som förmodligen bara en vansinnigt intelligent Tekron kan uppskatta.

3. FABRIKSMASKINER. Området är fullpackat med ett antal fabriksmaskiner. Vissa spottar ur sig produkter i vansinnesfart medan andra står underligt stilla. För närvarande producerar en maskin Voricher, en var tionde minut, medan en annan tillverkar Vasshter.

4. SYMMETRISK MASUGN. Samma som sågs på nivå 1. Räcket omkring dem löper ovanpå tio meter höga väggar. Masugnens övre del öppnar sig mot de övre nivåerna, men bara den som står rakt ovanför Masugnen utsätts för den Mörka Symmetrins kraft. (Se nivå 1, #4.)

5. FÖRVÄNDNINGSKAMMARE. Förvändningskammaren utsätts för den Symmetriska Masugnens hela kraft. Tekronerna spärrar in sina offer här för att de som skrikande tvättsvampar av plågat kött ska suga upp den Mörka Symmetrins kraft. Se nivå 1, #4.

Tekronerna nöjer sig inte med att bara förvända ett offer till att följa Mörkrets väg. I stället lämnar de varelser i Förvändningskammaren i flera dagar i sträck så att de perverteras bortom all möjlighet att avgöra vad de en gång varit.

För närvarande finns bara en varelse i Förvändningskammaren, en nästan färdig Ezoghoul i det slutgiltiga stadiet av sin korruption. Den är dock försvagad efter sin långa prövning. Ezoghoulen kan fortfarande använda sina särskilda förmågor och Mörka Gåvor, men den är obeväpnad och för svag för att slåss eller ens gå.

6. OPERATIONSSAL. Det är här Tekronerna lägger in Bioteknologiska och Nekroteknologiska Gåvor, och för närvarande ligger två blivande Centurioner och återhämtar sig här. De är medvetslösa och kan elimineras helt utan problem.

I rummets sydöstra hörn står en Hjärntömmare. Den är avstängd, men liken i två av dess taggiga stålbritsar lämnar inga tvivel angående maskinens syfte.

7. BIO-TRÅG. Här finns tre bubblande och grönskummande bio-tråg. I ett av dem finns en halvfärdig Eaonisk Skarprättare och i ett annat en Mörk Golem i fosterstadiet. Det tredje tråget är tomt.

8. SOPNEDKAST. Det är via sopnedkastet som nivåns invånare, liksom Citadellets övriga invånare, gör sig av med sitt avfall. I detta ingår förutom det dagliga spillet ofta större ting — som de misslyckade försök till varelser man försökt skapa i biotrågen.

9. HJÄRNPOOL. Detta är en liten Hjärnpool som knappt hunnit påbörja sitt lagrande av kunskap. Den öppnar sig ut mot balkongen på våningen ovanför. Endera dagen kommer Tekronerna att samlas på balkongen där uppe och sänka ner sina Neurogränssnitt i Hjärnpoolens nekroplasma. Ännu så länge står den dock mest oanvänd.

10. TEKRONERNAS ARBETSOMRÅDE.
Det är här Tekronerna sliter med att få sina senaste idéer att bära frukt. Området är översållat av arbetsbänkar, och verktyg av alla storlekar och slag — varav somliga motstår alla försök till beskrivning — ligger



utspridda över golvet. Arbetsbänkarna är så fyllda av projekt i skiftande stadier av fullbordan att Tekronerna här och var tvingats använda golvet som avställningsyta. Det är inte alla projekt som är icke-organiska till naturen. Några av dem blöder, och de mer avancerade (eller mindre avancerade, beroende på hur man ser det) kan fortfarande skrika.

NIVÅ 4

På sätt och vis är denna nivå en fortsättning på nivå 3, eftersom den till större delen består av lejdare med utblick över Nekrokamramrarnas nedre nivå.

Hela nivån upplyses av den Symmetriska Masugnen. (Se nivå 1, #4.) Det är omöjligt att komma undan deras onda sken annat än genom att gå in i något av nivåns sex rum. Apokalypter och andra assistenter hasar sig ständigt fram kors och tvärs över nivån. De klättrar uppför och nedför stegarna och av och till nedför de kedjor som hänger ned från taket i märkliga knutar som verkar omöjliga att lösa upp.

1. LAGERUTRYMME. Här lagrar Tekronerna och Teknomagerna sina verktyg och de reservdelar de tror sig kunna komma att behöva vid senare tillfällen. I ena hörnet ligger en hög lik av såväl mänskligt som icke-mänskligt ursprung stadda i långt gången förruttnelse — råvaror och reservdelar till fabriksmaskinerna. Här finns även böcker, tidskrifter och andra källor till kunskap i väntan på att så småningom matas ned i Nekrokamrarnas långsamt växande Hjärnpool. Ibland (25% risk) smiter en Centurion in här för ett litet mellanmål på någon mindre förruttnad köttbit.

2. TEKRONKAMMARE. Detta är en av de tre identiska kammare som iordningställts för Citadellets Tekroner. Den här kammarens invånare hyser ett brinnande intresse för inälvor. Meter efter meter hänger de i vidriga och fruktansvärt sega nät från väggar och tak. En del är halvfärska, och stanken från dem är överväldigande.

RP som stiger in i rummet löper 25% risk att trassla in sig i röran som hänger ned från taket och mellan väggarna. Det tar 1T20 SR för en RP att på egen hand ta sig loss. Halvera tiden om han eller hon får hjälp av de övriga, och halvera tiden ännu en gång om någon av de som ger sig på det motbjudande nätet har ett eggvapen av något slag.

Risken att träffa på Tekronen som bor i kammaren är bara 10%.



3. TEKRONKAMMARE. Detta är en av de tre identiska kammare som iordningställts för Citadellets Tekroner. Den här kammarens invånare hyser ett brinnande intresse för lemmar. Avhuggna armar och ben och andra lemmar från varelser som absolut inte tillhör människosläktet skjuter ut ur den västra väggen. Kommer en RP tillräckligt nära väggen får lemmarna liv och attackerar.

RPn ifråga drabbas av 1T10 obeväpnade närstridsattacker (CL 12). Slå dem en och en. Om två av dem lyckas i rad har en arm eller tentakel gripit RP som därmed hålls fast och automatiskt träffas nästa SR — annars kan RP helt enkelt kliva bort från väggen och gå fri.

För att komma loss måste RP (eller någon annan) tillfoga den eller de lemmar som håller fast honom eller henne en kritisk skada. Lemmarna saknar rustning.

Risken att träffa på Tekronen som bor i kammaren är bara 10%.

4. TEKRONKAMMARE. Detta är en av de tre identiska kammare som iordningställts för Citadellets Tekroner. Den här kammarens invånare hyser ett brinnande intresse för tänder. Käftar av alla upptänkliga slag hänger på väggarna och i taket och har mejslats ut i groteska former i rummets stenväggar. När en RP kliver in i rummet störtar dussintals klapprande käftar ner över den olycklige. RP drabbas av 1T10 bett-attacker (CL 12). De kan visserligen knappast skada en RP i rustning, men ljudet de frambringar är fruktansvärt: de klapprar i luften och på det kalla stengolvet, och tänder spräcks och lossnar från käkarna och flyger åt alla håll.

Risken att träffa på Tekronen som bor i kammaren är bara 10%.

5. HARNESKET. Ovanför den Symmetriska Masugnen, bland krokförsedda kedjor och motvikter, hänger ett harnesk som härdats i Masugnens onda flammor. Harnesket är stort nog för en storvuxen man och används för att sänka ned dem som ska genomgå Metamorfos i den Symmetriska Masugnen.

Liksom överallt annars på denna nivå når räcket bara upp till RPnas höfter. Strid på lejdarna är alltså inte att rekommendera, eftersom man då riskerar att slås omkull och fara ned mot golvet sex meter ner, eller — vilket vore ännu värre — störta ned i den vrålande Symmetriska Masugnen. En RP som



faller ned i masugnen går en fruktansvärd död till mötes — deras själar slits ut ur deras kroppar medan dessa föder den omättliga elden med bränsle.

6. FÖRBEREDELSEKAMMARE. Här förbereder Tekronerna råvaran (vanligtvis värdiga Kättare) för exponering i den Symmetriska Masugnen. Detta görs oftast som ett led i Metamorfosen, men kan också vara en förberedelse inför mottagandet av en ovanligt omfattande och inträngande Bioteknologisk Gåva. RPna har oavsett tidpunkt 20% risk att stöta på en Tekron med en medvetslös patient i rummet.

7. SOPNEDKAST. Det är via sopnedkastet som nivåns invånare, liksom Citadellets övriga invånare, gör sig av med sitt avfall. Detta är sopnedkastets översta del — det fortsätter inte vidare uppåt genom Citadellet.

8. TEKNOMAGKAMMARE. Här bor Citadellets ende Tekron i vardande, Teknomagen. Denne var en av ledarna för den cell som kallade ned det Svarta Skeppet, och innehar därför en viktig ställning inom Citadellet. Hon har dock inte varit med tillräckligt länge för att ha hunnit anta en ny identitet som förvriden mörkervarelse. Några obehagliga överraskningar väntar alltså inte på RPna i rummet, förutom kanske Teknomagen själv. Eftersom hon fortfarande är ganska mänsklig finns det 25% chans att hon är i rummet — än så länge behöver hon sova.

NIVÅ 5

Detta är Citadellets huvudnivå och dess markplan. Det är härifrån Baalzachts horder störtar ut till strid. Många av de varelser som återfinns på denna nivå kan helt enkelt inte vara på någon annan nivå, åtminstone inte i detta Citadell som fortfarande befinner sig i uppbyggnadsfasen.

Våningsplanet är byggt för att imponera på besökare. Merparten består av en kolossal öppen sal som i höjdled sträcker sig upp genom de övre nivåernas lejdare och slutar först i Nefaritens Allra Heligaste i Citadellets kantiga tornspira. Pelare och valvbågar strävar upp i höjden och verkar i många fall sakna någon egentlig arkitektonisk funktion.

Huvudsalens mitt domineras av fyra saker: en spiraltrappa som leder upp till Baalzachts förmak, en bred trappa som för upp till Legionärernas baracker och en öppning ovanför den Symmetriska Masugnens flammande inferno. Det är från denna öppning det oheliga ljus som lyser upp salen kommer, och dess flackande sken når ända upp till det Allra Heligaste, 24 meter ovanför salen. Det fjärde ting som är värt att notera är den Svarta Portalen.

1. EZOGHOULERNAS KAMMARE. Eftersom de är för stora för att ta sig fram på de övre nivåerna bor Ezoghoulerna här. Det första RP ser när de kliver in i rumet är en stor öppen del av rummet där ett antal mystiska saker från Ezoghoulernas egen dimension finns lagrade — bland dem ett antal reservillitachker.

Luften är fylld av de giftiga gaser varelsen föredrar att andas. Gaserna är giftiga för människor, och om RP inte lyckas med sina FYS-slag drabbas de av ett fruktansvärt illamående (som gör att de är oförmögna att göra annat än att förflytta sig, och då bara hälften så långt/snabbt som vanligt) under 1T10 stridsrundor.

Om larmet inte har gått finns de tre Ezoghouler som bor här i båsen i rummets bortre ände (det tomma båset är till för den nya Ezoghoulen på nivå 3). Ezoghoulerna har inga Illitachker på sig, och kloka RP kastar naturligtvis de Illitachker som ligger i rummet i den Symmetriska Masugnen, så att Ezoughoulena är fast i sin kammare.



Mörk Golem

2. PRETORIAN STALKERS KAMMARE. Här bor ett «tvillingpar» Pretorian Stalkers. Det är 20% chans att de är här och mediterar, annars är de uppe i Baalzachts förmak där de tjänstgör som hans livvakter.

Rummet är helt tomt förutom en tunna smörjmedel och en uppsättning märkliga verktyg som ligger utspridda över en arbetsbänk. Eftersom Pretorian Stalkers till övervägande delen är maskiner kommer de bara hit en kortare tid varje dag för att låta sina hjärnor försjunka i magiska och inspirerande mardrömmar, och för att göra rutinmässiga reparationer på varandra.

3. BIOJÄTTENS KAMMARE. I detta rum bor en Biojätte. På grund av att Citadellet fortfarande är så litet kan den dock inte röra sig fritt i komplexet — faktum är att den bara kan komma ut ur sitt rum genom att kravla på alla fyra. Väl utanför sin kammare kan den dock utan problem ta sig till huvudingången och därifrån vidare till slagfältet. Rörelsefriheten innanför Citadellets väggar är dock som sagt en helt annan sak.



Så länge Biojätten är i Citadellet kan den inte stå upprätt annan än om den kryper till den öppna platsen framför portalen, men inte ens där kan den mer än nätt och jämnt stå raklång. Biojätten kan bara vända sig 90° per stridsrunda, och saknar också utrymme att använda sina vapen — men den kommer långt med sina kraftiga nävar.

4. DEN SVARTA PORTALEN. Här står målet för RPnas uppdrag. Det är en valvbåge av nattsvart sten som tycks skjuta rakt upp ur Citadellets golv. Vansinniga sigill som blänker ondskefullt i skenet från den Symmetriska Masugnen fläckar dess yta. Underliga och av vansinnig smärta förvridna ansikten seglar fram och tillbaka under stenens ärrade yta och kommer upp till ytan länge nog för att stämma upp ljudlösa skrik innan de åter tonar bort.

Den Svarta Portalen tar ingen skada av eldkastare eller handeldvapen — bara granater och sprängämnen har någon effekt på den. Portalen har RF 10, och det krävs 20 skadepoäng för att förstöra den. Åtminstone en av RPna bör ha fått ut sprängmedel och en radioutlösare för att lösa uppgiften.

5. MÖRK GOLEMS KAMMARE. I rummet bor tre Mörka Golems. Rummet är helt omöblerat, eftersom androiderna inte har några som helst personliga behov. Reparationer deras autosystem inte klarar av tas om hand av Tekronerna i Nekrokamrarna. Om inte larmet har gått är samtliga tre Mörka Golems här när RP kommer. De ligger helt stilla med vidöppna ögon på bäddar av stålpansar som lagts in i stengolvet.

6. OBEFLÄCKAD FURIES KAMMARE. Här bor en Obefläckad Furie. Rummets väggar lutar i bisarra vinklar mot varandra, och blod strömmar ut ur käftarna på de stendemoner som skjuter ut ur rummets fyra väggar. Om inte larmet har gått ligger Furien i sin Nekrokapsel — en organisk och äggliknande anordning som helt och hållet innesluter varelsen och förser den med en för den mer naturlig miljö att vila i. Nekrokapseln står omgiven av blodpölar som den livnär sig på. Kammaren fylls av ett distinkt slurpande ljud och den metalliska lukten från vätskan som strömmar nedför väggarna och ut i rumets mitt.

7. AVGRUND. Denna öppning i huvudkammarens mitt saknar räcke och ligger rakt ovanför den Symmetriska Masugnen. Skenet har dock ingen effekt på RP ens om de lutar sig ut över kanten och kikar ned — avståndet till Masugnen är för långt. Å andra sidan kvarstår risken att falla ned i de flammande infernot — eller att knuffas ned i det.

NIVÅ 6

Detta är baracknivån där merparten av Baalzachts trupper stationerats. Barackerna ligger utmed nivåns yttervägg, och innanför dessa ligger en balkong (med räcke) med utsikt över femte nivåns huvudkammare. Lejdare utan räcken skjuter ut över tomrummet, och en spiraltrappa från nivå 5 fortsätter uppåt till Nefaritens förmak.

Den enklaste vägen ned till nivå 5 går via den stora trappan vid den östra balkongen. Trappan är lagd så att Centurioner och Nekromutanter kommer ned först, följda av de Odöda Legionärerna och sist Makulatorerna. Nivån är vanligtvis ett myller av aktiviteter eftersom Baalzacht ständigt skickar ut sina lägre tjänare på ärenden vars syften endast han känner till. Om RPna befinner sig i den stora kammaren på nivå 5 är risken ganska stor att någon varelse på denna nivå upptäcker dem.

1. DE ODÖDA LEGIONÄRERNAS FÖRLÄGGNING. Här befinner sig Baalzachts infanteri när de inte är någon annanstans i sin herres tjänst. I Citadellet finns allt som allt 40 Odöda Legionärer, men av dem är bara cirka 30 i förläggningen på en och samma gång — de andra är ute på något uppdrag. När Legionärerna är i sin förläggning roar de sig med att tigande sitta och glo på varandra i väntan på nya order. De kommer att bli mycket oroliga om de får syn på inkräktare, men attackerar inte automatiskt — inte ens i självförsvar — om inte någon Nekromutant eller Centurion ger dem order om detta.

Rummet är avlångt och helt omöblerat. Basreliefer längs väggarna avbildar Algeroth och Baalzacht på segerviss marsch mot en feg Kardinal och hans flyende Inkvisitor-styrkor. Andra scener visar oförståeliga strider där Odöda Legionärer ställs emot vidriga utomjordiska varelser från okända galaxer. Ytterligare andra scener är ännu underligare.

Förläggningens golv är översållat med vapen som erövrats på slagfältet, och bland den Mörka Legionens vapen ligger ännu oförvridna vapen av alla de slag från megakorporationernas vapenfabriker. Flertalet av dessa är oanvändbara, men om RPna letar har de varje SR 10% chans att hitta ett användbart vapen. På golvet ligger 2 Chargers, en Southpaw, en Nimrod autokanon, 5 Punishersvärd, en Kensai lätt kulspruta och 2 M50 automatkarbiner som fortfarande fungerar — och eftersom Legionvapen oftast bara är förvridna versioner av megakorporationernas finns det massor av ammunition i rummet. RP som börjar få ont om ammunition bör fylla på nu.

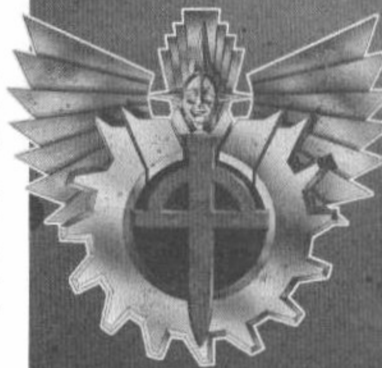
2. BALKONG. Balkongen löper längs huvudsalens utsida. I öster leder huvudtrappan ned till femte nivån medan det mest praktiska sättet att komma till sjunde nivån är via spiraltrappan i salens mitt. Krokförsedda kedjor hänger ned från balkongens meterhöga räcke. Kedjorna, som slutar två och en halv meter ovan den femte nivåns golv, erbjuder det i särklass snabbaste sättet att ta sig mellan nivåerna.

När Baalzacht vill tala till sina trupper ställer dessa upp sig på balkongen, lejdarna och nere i huvudsalen



på femte nivån. Vid dessa tillfällen kan Nefariten under oheliga ceremonier ta hjälp av deras sammanlagda Symmetriska kraft för att exempelvis öppna den Svarta Portalen.

3. MAKULATORERNAS FÖRLÄGGNING. Här bor de fyra Makulatorerna. Rummet kan bäst beskrivas som spartanskt inrett. Det påminner i stort om de övriga barackerna, förutom att rum-



met har försetts med stolar och svarta stenhällar. Det är 85% chans att Makulatorerna är här, annars tränar de förmodligen med Nekrofikatorn (Se nivå 2, #7).

4. CENTURIONERNAS FÖRLÄGGNING. Här bor de fem Centurioner som leder större delen av Baalzachts armé. De är nästan alltid ute på något slags uppdrag åt Nefariten, och när de befinner sig i rummet har de gott om plats — nästan för gott om plats. Det påminner dem om hur få de är.

Rummet ser i det mesta ut som de andra förläggningarna, men här finns stora stenaltare som fungerar som Centurionernas sängar. De rostbruna fläckarna på många av dem antyder att de också används på något annat, mindre oskyldigt sätt.

5. NEKROMUTANTERNAS FÖRLÄGGNING. Här vilar sig Baalzachts tio Nekromutanter när de inte är ute på något uppdrag för sin herres räkning. Oftast är bara sju av dem här.

Rummet är i allt väsentligt identiskt med de övriga förläggningarna, förutom att Nekromutanter i stället för sängar sover på stora säckar av något slags röd och geléaktig substans som påminner om blod i geléform. Säckarna tycks växa ut ur väggarna, och när den Symmetriska Masugnen eldas igång pulserar och glöder säckarna.

6. LEJDARNA. Lejdare utan räcken sträcker sig genom luften ovan huvudsalen och erbjuder ett sätt att ta sig över området utan att gå via balkongen. Från den siffermärkta rutan kan ritualoffer kastas ned i den Symmetriska Masugnen långt där nedanför.

NIVÅ 7

På denna nivå finns Nefaritens kammare och det ceremoniella Förmaket. Nivån liknar till konstruktionen nivåerna 5 och 6, förutom i det att det här finns ett otal balkonger som överblickar Citadellets yttre försvarsverk.

1. NEFARITENS KAMMARE. Vid rummets västra vägg står en mörk tron av levande sten på ett nattsvart podium. Tronen känns varm, och formar sig automatiskt efter den (eller det) som sätter sig i den för att bli så bekväm och ändå så imponernade som möjligt. Om den skadas blöder den och utvecklar munnar som skriker av smärta. Om personen som orsakade skadan sitter i tronen biter munnarna efter den anfallande, samtidigt som den omformar sig för att innesluta personen i en sfär av sten.

Tronen har RF 8 och måste åsamkas 14 skadepoäng för att förstöras. Om någon inneslutits av tronen drabbas personen ifråga av eventuellt överblivna skadepoäng från attacker.

Baalzacht är nästan alltid här, i Förmaket eller i det Allra Heligaste (nivå 8). Det i stort sett enda som förmår honom att lämna dessa rum är att den Svarta Portalen hotas, och i så fall kommer han omedelbart att bege sig till nivå 5 för att leda försvaret av Portalen.

Centurioner och Tekroner kommer och går i en ständig ström med resultatet av sina arbeten och för att få nya order. Andra varelser kommer också och går i enlighet med Baalzachts önskemål. Det är omöjligt att förstå hans syften med detta liksom i de flesta andra fall.

Nefaritens kammare skiljer sig från merparten av Citadellet i det att delar av den är öppna ut i fria luften. De sällsynta dagar när solen lyckas tränga igenom diset ovanför Citadellet skiner ljuset ned igenom taköppningarna på kammarens golv och ibland till och med ner till nivå 5.

Kammarens väggar är kalla och grå, men glittrar av något som personer med känsliga näsor uppfattar som svett. Här och var skjuter fett som tillvaratagits från de dödade ut ur väggen, fett som Baalzacht då och då njuter en handfull av. I rummets mitt står en fontän och spyr upp sur galla som Nefariten brukar skölja ned sin feta mål med.

2. FÖRMAK. Detta är Nefaritens privata rum, och vid dess norra vägg står den sarkofag där han vilar. Ännu så länge är rummet ganska tomt, eftersom Baalzacht inte haft tid att inreda det. Några smärre personliga ting har han dock hunnit få upp.

Något slags illaluktande olja tränger upp genom golvet och gör det såphalt, och de som försöker gå genom rummet måste varje runda slå ett normalt SMI-slag för att inte ramla omkull. Baalzacht påverkas inte av detta eftersom han har klor på fötterna.

Enda möjligheten att komma vidare upp till nivå 8 är genom hålet i taket sex meter upp. Långa oljiga kedjor hänger ned ur hålet, och för att ta sig uppför dessa krävs ett mycket svårt SMI-slag. Baalzacht berörs inte heller av denna effekt.

Tunga vapen av alla slag hänger i munnarna på stendemoner som skjuter ut ur väggarna. Munnarna är stängda och öppnar sig bara för Baalzacht — det är omöjligt för andra att bända upp dem. Attacker som gör 5 poängs skada mot munnarna (RF 8) bryter av tänderna, men då löper man 50% risk att dessutom förstöra vapnet.

Baalzachts favoritteknik för att eliminera fiender i sitt förmak är att använda en Gehenna Puker till att antända oljan på golvet och kedjorna. Eftersom han själv är immun mot eld kan han skrattande se på medan motståndarna kastar sig i skydd och släcker bränderna i hår och kläder.

3. YTTRE BALKONG. Denna stora balkong ligger i munnen på en kolossal staty av en vrålande Baalzacht, och härifrån kan Nefariten se ut över sitt Citadells yttre försvar samtidigt som han står skyddad från det ständiga bombregnet.

Baalzacht tycker om att stå på den inre balkongen med utsikt över huvudsalen, mitt emot denna yttre balkong. Därifrån kan han tala till sina församlade trupper, för att sedan ta en kort promenad till den yttre balkongen och därifrån se på medan hans Legionärer stormar ut.



4. LEJDARE. Dessa lejdare utan räcken är av samma typ som de på andra nivåer. Via lejdarna når man spiraltrappan som är det lättaste sättet att ta sig ner från denna nivå. Delar av de öppna utrymmena sträcker sig ned till nivå 6, medan andra sträcker sig ända ned till nivå 5. Från den numrerade rutan kan man faktiskt se ned i den Symmetriska Masugnen.

5. YTTRE BALKONGER. Dessa tre mindre balkonger är inlagda i groteska statyer och från dessa utkikspunkter kan Baalzacht se ut i samtliga riktningar runt Citadellet.

NIVÅ 8

1. DET ALLRA HELIGASTE. Det Allra Heligaste är en stor kammare med ett välvt tak som genomborrats av en mängd hål som släpper in det svaga solljus som slipper igenom Citadellets vidriga utsläpp. Det är här Baalzacht större delen av tiden har arbetat med förberedelserna inför emottagandet av de förstärkningar som ska transporteras genom den Svarta Portalen.

I vanliga fall är ett Citadells Allra Heligaste ett konstant myller av aktiviteter, men detta står för det mesta tomt. Eftersom Baalzacht inte vill släppa in andra varelser i sitt Allra Heligaste förrän detta är färdigt, kan kammaren bara nås via de kedjor som hänger ned genom hålet i golvet. Hans mest betrodda Centurioner har tillåtelse att komma och gå som de vill, men alla andra slås omedelbart ihjäl om de inte först har bett om särskilt tillstånd. Motgångarna har gjort att Baalzacht är på ett uruselt humör.

2. BRON. Denna konstruktion bestående av lejdare utan räcken som ordnats så att de bildar en gigantisk Algeroth-symbol har sin mittpunkt rakt ovanför den Symmetriska Masugnen. Under större ceremonier kan Nefariten få Masugnens flammor att stiga så högt att de omvärver brons mitt. Han planerar att göra så när han använder den besvärjelse som ska öppna Portalen, men eftersom det är en krävande förmåga kommer han inte att använda sig av den så länge RP är i Citadellet — annat än om hans liv hänger på det.

Om Baalzacht trots allt manar fram den Symmetriska Masugnens flammor blir effekten för de som befinner sig på lejdarna densamma som om de hade attackerats med Gehenna Puker. Dådet kostar Baalzacht 10 PSY-poäng per SR, så han kan inte hålla kvar lågorna någon längre tid och kommer efteråt att vara utmattad.

Framför brokorsningen står en Algeroth-staty i full storlek flankerad av två grunda lavahål. Statyn omges av enorma, fladdrande eldsflammor vars sken ytterligare förstärker obehagskänslan av att stenkolossen lever. Atmosfären är så påtagligt ondskefull att det känns som om man skulle kunna vidröra hatet och illviljan som trålar ut ur statyn. Ur nischer i samtliga väggar stirrar stora halvfärdiga statyer av Baalzacht ifärd med diverse onämnbara illdåd ned i rummet.

SLUMPMÄSSIGA MÖTEN

På sina vandringar genom Baalzachts Citadell kan rollpersonerna helt enkelt inte undgå att stöta på ett otal varelser. Slå efter varje SR på tabellen för den våning RP befinner sig på för att se om de råkar ut för ett slumpmässigt möte. Om rollpersonerna delat upp sig i mer än en grupp som söker igenom olika våningsplan bör grupperna slå var för sig. (Du kan rationalisera tärningsrullandet genom att slå 1T20 varje minut i stället för varje SR; multpilicera då Chansen till möte med fem.)

Inträffar ett slumpmässigt möte slår man för sådant på tabellen för aktuell nivå. Resultatet anger vilken sorts varelse RPna stöter på. Placera den eller dem runt närmaste hörn från RPna sett (eller på annat sätt utanför deras synfält), så att de nytillkomna fienderna kan attackera nästa SR.

Slå inte för slumpmässiga möten medan RPna är inblandande i någon strid (vare sig striden är en följd av ett slumpmässigt möte eller ej). Tänk dock på att varelser som befinner sig i närheten kan höra stridslarmet och komma för att undersöka vad som hänt.

Flytta varelsen som RPna slumpmässigt möter från den plats varelsen normalt befinner sig på (har du flera platser att välja mellan låter du slumpen avgöra). Legionärer som påträffas av en slump måste ju också komma någonstans ifrån! Om resultatet av slaget för slumpmässigt möte blir en varelse av en typ där samtliga redan har dödats äger inget möte rum.

TABELL FÖR SLUMPMÄSSIGA MÖTEN NIVÅ 1

Chans till möte: 1 på 20.

1T20	Möte
1-5	3 Kadaver
6-11	1 Nekromutant
12-18	1 Centurion
19-20	1 Razid

TABELL FÖR SLUMPMÄSSIGA MÖTEN NIVÅ 2

Chans till möte: 1 på 20.

1T20	Möte
1-2	1 Karnofag (förrymd)
3-4	1 Mänsklig fånge (förrymd och rädd)
5-10	3 Noviser
11-12	2 Makulatorer
13-14	1 Skarprättare
15	1 Centurion
16	1 Nekromutant
17-20	1 Apokalypt



TABELL FÖR SLUMPMÄSSIGA MÖTEN NIVÅ 3 OCH 4

Chans till möte: 3 på 20

1T20	Möte
1-4	1 Tekron
5-8	1 Apokalypt
9-12	4 Odöda Legionärer och 1 Centurion
13-14	1 Centurion
15-16	1 Nekromutant
17-18	1 Teknomag
19-20	1 Mörk Golem

TABELL FÖR SLUMPMÄSSIGA MÖTEN NIVÅ 5

Chans till möte: 3 på 20

1T20	Möte
1-2	1 Ezoghoul
3-4	2 Pretorian Stalkers
5-6	1 Centurion
7-8	2 Nekromutanter
9-12	5 Odöda Legionärer och 1 Nekromutant
13-14	1 Obefläckad Furie
15-16	1 Mörk Golem
17	1 Apokalypt
18	1 Tekron
19-20	2 Makulatorer

TABELL FÖR SLUMPMÄSSIGA MÖTEN NIVÅ 6

Chans till möte: 2 på 20

1T20	Möte
1-5	6 Odöda Legionärer
6-10	2 Nekromutanter
11	1 Apokalypt
12	1 Pretorian Stalker
13	1 Tekron
14-19	1 Centurion
20	3 Makulatorer



TABELL FÖR SLUMPMÄSSIGA MÖTEN NIVÅ 7

Chans till möte: 4 på 20

1T20	Möte
1-4	3 Nekromutanter
5-8	2 Centurioner
9-12	6 Odöda Legionärer och 1 Nekromutant
13-14	1 Tekron
15	1 Obefläckad Furie
16	1 Skarprättare
17	1 Mörk Golem
18-20	1 Pretorian Stalker

TABELL FÖR SLUMPMÄSSIGA MÖTEN NIVÅ 8

Chans till möte: 3 på 20

1T20	Möte
1-5	2 Centurioner
6-10	3 Nekromutanter
10-15	1 Tekron och 1 Apokalypt
16-20	1 Makulator

SLP-VÄRDEN

Fullständiga värden enligt *Mutant Chronicles-rollspelet* ges nedan för Citadellets samtliga invånare, liksom all den information som krävs för att du ska kunna spela scenariot med reglerna i *Domedagens Hjältar*

BAALZACHT

Baalzacht är en Nefarit som hedrats med ett tillstånd att grunda ett eget Citadell. Han är drygt 270 cm lång och väger drygt 500 kilo. Han är kolossalt fet — ända ut till hornspetsarna — med en sjukt blek hud som tatuerats med magiska symboler. Han svettas ständigt och det verkar som om det kostar mer än det smakar för honom att ens resa sig ur sin tron.

Han har ett välsmort munläder, och det är med dess hjälp han övertygat sina överordnade att låta honom bygga sitt Citadell. Han är beredd att göra vad som helst för att säkerställa att de aldrig får anledning att ångra sitt beslut. Trots sin groteska fetma är han en formidabel krigare, och bör behandlas med samma respekt och fruktan som vilken Nefarit som helst.

STY 41	HANDLINGAR/SR: 5			
INT 22	UNDVIKA/PARERA: 9			
SMI 17		KP		Rustning (RF)
FYS 23	Huvud	4		Ingen (4)
PSY 25	Armar	8		Ingen (4)
PER 32	Mage	8		Plåt (9)
FÖRFLYTTNING: 5/325	Ben	9		Plåt (9)
SB: +5	Bröst	9		Plåt (9)

ATTACKER: Nazgaroth med kedjebajonett.
EXPERTISOMRÅDEN: Strid 25, Eldhandvapen 25, Kommunikation 19, Rörelse 21, Teknik 25.
BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR: Klonad Kropp (x3), Immun mot Åldrande, Självreparation, Tåla Smärta, Sömnlös, Hotperception, Syn för Strukturella Svagheter, Sjätte Sinne, Mörkersyn.
MÖRKA GÅVOR: Teleportering, Nekrovisuell Länk, Det Mörka Läkandets Portal, Den Store Erövrarens Portal, Fruktans Portal, Dimensionsförvrängning, Asymmetriskt Flöde, Bärsärkagång, Åkalla Lojalitet, Distortion av Fiende.

VÄRDEN TILL DOMEDAGENS HJÄLTAR

RUSTNING	NÄRSTRID	ELDSTRID	SÄRSKILD FÖRMÅGA
3 röda	4 svarta, 1 röd	4 svarta	Mörka Gåvor, Ledarskap (1 Kommando)

Baalzacht motsvarar på egen hand en hel grupp, men kan också leda en grupp Odöda Legionärer. Han har fem handlingar per runda, kan förflytta sig fem steg per handling och kan utdela ett Kommando varje gång hans initiativbricka kommer upp. Kommandon kan riktas till figurer på upp till sex rutors avstånd, och fungerar precis som en extra handling tack vare ett Ledarskapsslag. Om Kommandot ges till en figur med förmågan Ledarskap kan denna göra ett Ledarskapsslag. Ingen figur kan ges mer än ett Kommando per runda. Figurer som kan ge Kommandon kan också ta emot Kommandon, men kan inte använda den extra handlingen till att själva utdela ett Kommando. Baalzacht kan rikta ett Kommando till sig själv och därmed få en extra handling. Se nedan angående Mörka Gåvor i *Domedagens Hjältar*. Baalzacht räknas som en extremt stor varelse (se «Tilläggsregler för *Domedagens Hjältar*» nedan).



TEKRONER

STY	15	HANDLINGAR/SR: 4			
INT	30	UNDVIKA/PARERA: 4			
SMI	17			KP	Rustning (RF)
FYS	14		Huvud	4	Metall (6)
PSY	21		Armar	7	Kött (2)
PER	13		Mage	7	Kött (2)
FÖRFLYTTNING: 3/225			Ben	8	Kött (2)
SB: +1			Bröst	8	Metall (8)

ATTACKER: Kratach.

EXPERTISOMRÅDEN: Strid 12, Eldhandvapen 12, Kommunikation 12, Rörelse 12, Teknik 18.

BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR: Immun mot Åldrande, Neurogränssnitt, Giftutsöndring (Euforocin), Fjärrstyrning, Teleportering, Immunitet mot Gifter, IQ-höjning (x2), Sömnlös.

MÖRKA GÅVOR: De Odödas Portal, Åkalla Smärta, Frammana (verktyg), Fängsla, Distortion av Själ, Distortion av Fiende, Distortion av Föremål.

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: En Tekron kan förstå en maskins användningsområde genom att handha och studera den i en minut och sedan slå under sin INT.

VÄRDEN TILL DOMEDAGENS HJÄLTAR

RUSTNING	NÄRSTRID	ELDSTRID	SÄRSKILD FÖRMÅGA
2 röda, 1 vit	3 röda	3 röda	Mörka Gåvor

En Tekrongrupp består av upp till tre Tekroner, som alla har fyra handlingar per runda och kan förflytta sig upp till fyra steg per förflyttningshandling. Tekroner kan inte ges extra handlingar med hjälp av Ledarskapsslag, men de kan ta emot Kommandon. Se nedan angående Mörka Gåvor i *Domedagens Hjältar*

TEKNOMAGER

STY	11	HANDLINGAR/SR: 3			
INT	19	UNDVIKA/PARERA: 6			
SMI	11			KP	Rustning (RF)
FYS	13		Huvud	3	Ingen (0)
PSY	34		Armar	6	Plåt (10)
PER	17		Mage	6	Plåt (10)
FÖRFLYTTNING: 3/225			Ben	7	Plåt (10)
SB: +1			Bröst	7	Plåt (10)

ATTACKER: Belzarach med Bioskop och Kompensator.

EXPERTISOMRÅDEN: Strid 12+, Eldhandvapen 12+, Kommunikation 13, Rörelse 13, Teknik 16.

BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR: Immun mot Åldrande, Neurogränssnitt, Giftutsöndring (Euforocin), Fjärrstyrning, Teleportering, Immunitet mot Gifter, IQ-höjning (x2), Sömnlös.

MÖRKA GÅVOR: De Odödas Portal, Åkalla Smärta, Frammana (verktyg), Fängsla, Distortion av Själ, Distortion av Fiende, Distortion av Föremål.

VÄRDEN TILL DOMEDAGENS HJÄLTAR

RUSTNING	NÄRSTRID	ELDSTRID	SÄRSKILD FÖRMÅGA
2 röda, 1 vit	2 röda	1 svart, 2 röda	Mörka Gåvor

En grupp Teknomager består av upp till tre individer, som alla har tre handlingar per runda och kan förflytta sig upp till fyra steg per förflyttningshandling. Teknomager kan inte ges extra handlingar med hjälp av Ledarskapsslag, men de kan ta emot Kommandon. Se nedan angående Mörka Gåvor i *Domedagens Hjältar*



MAKULATOR

STY	13	HANDLINGAR/SR: 3		
INT	11	UNDVIKA/PARERA: 6		
SMI	13		KP	Rustning (RF)
FYS	11	Huvud	3	Mask (7)
PSY	30	Armar	6	Plåt (11)
PER	14	Mage	6	Plåt (11)
FÖRFLYTTNING: 3/225		Ben	7	Plåt (11)
SB: +1		Bröst	7	Plåt (11)

ATTACKER: Belzarach med Bioskop och Kompensator.
EXPERTISOMRÅDEN: Strid 15, Eldhandvapen 15, Kommunikation 13, Rörelse 13, Teknik 11.
BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR: Mörkersyn, Sjätte Sinne, Hotperception, Blodhund, Invärtes Pansar.
MÖRKA GÅVOR: Distortion av Fiende, Personlig Distortion, Bärsärkagång, Det Mörka Läkandets Portal, Svart Portal.

VÄRDEN TILL DOMEDAGENS HJÄLTAR

RUSTNING	NÄRSTRID	ELDSTRID	SÄRSKILD FÖRMÅGA
2 röda, 2 vita	1 röd, 1 vit	1 svart, 2 röda	Mörka Gåvor

En Makulatorgrupp består av upp till fem Makulatorer, som alla har tre handlingar per runda och kan förflytta sig upp till fyra steg per förflyttningshandling. Makulatorer kan inte ges extra handlingar med hjälp av Ledarskapsslag, men de kan ta emot Kommandon. Se nedan angående Mörka Gåvor i *Domedagens Hjältar*



ADEPTER, LÄRLINGAR, NOVISER

STY	11	HANDLINGAR/SR: 3			
INT	11	UNDVIKA/PARERA: 6			
SMI	11			KP	Rustning (RF)
FYS	11		Huvud	4	Mask (4)
PSY	11		Armar	7	Lätt (3)
PER	12		Mage	7	Lätt (3)
FÖRFLYTTNING: 3/225			Ben	8	Lätt (3)
SB: +1			Bröst	8	Lätt (3)

ATTACKER: Kratach.
EXPERTISOMRÅDEN: Strid 13, Eldhandvapen 13, Kommunikation 12, Rörelse 10, Teknik 11.
BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR: Regenerering, Mörkersyn, Förstärkt Skelett, Tåla Smärta.
MÖRKA GÅVOR: Det Mörka Läkandets Portal, Gycklarnas Förvrängning, Åkalla Smärta, Personlig Distortion.

VÄRDEN TILL DOMEDAGENS HJÄLTAR

RUSTNING	NÄRSTRID	ELDSTRID	SÄRSKILD FÖRMÅGA
1 svart	2 röda	1 svart, 2 röda	Mörka Gåvor

En grupp består av upp till sex Adepter, Lärlingar eller Noviser, som alla har tre handlingar per runda och kan förflytta sig upp till fyra steg per förflyttningshandling. De kan inte ges extra handlingar med hjälp av Ledarskapsslag, men de kan ta emot Kommandon. Se nedan angående Mörka Gåvor i *Domedagens Hjältar*.

CENTURIONER

STY	18	HANDLINGAR/SR: 3			
INT	14	UNDVIKA/PARERA: 7			
SMI	15			KP	Rustning (RF)
FYS	18		Huvud	3	Ingen (1)
PSY	9		Armar	6	Lätt (4)
PER	20		Mage	6	Lätt (4)
FÖRFLYTTNING: 3/225			Ben	7	Lätt (4)
SB: +2			Bröst	7	Lätt (4)

ATTACKER: Voriche och Skalak.
EXPERTISOMRÅDEN: Strid 10, Eldhandvapen 14, Kommunikation 12, Rörelse 9, Teknik 9.
BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR: Mörkersyn, Pansarhud.
MÖRKA GÅVOR: Motstå Smärta, Bärsärkagång.
SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Centurioner är immuna mot Degenerering.

VÄRDEN TILL DOMEDAGENS HJÄLTAR

RUSTNING	NÄRSTRID	ELDSTRID	SÄRSKILD FÖRMÅGA
3 röda	3 röda	3 röda	Ledarskap (3 vita), Mörka Gåvor

En Centurion kan agera som grupp på egen hand eller leda en grupp på upp till tre Nekromutanter eller sex Odöda Legionärer. Centurioner har tre handlingar per runda och kan förflytta sig upp till fyra steg per förflyttningshandling. Centurioner kan ges extra handlingar med hjälp av sina egna Ledarskapsslag, och kan ta emot Kommandon. Se nedan angående Mörka Gåvor i *Domedagens Hjältar*.



NEKROMUTANTER

STY	10	HANDLINGAR/SR: 3			
INT	9	UNDVIKA/PARERA: 6			
SMI	14			KP	Rustning (RF)
FYS	15	Huvud		3	Ingen (1)
PSY	10	Armar		6	Lätt (4)
PER	21	Mage		6	Plåt (7)
FÖRFLYTTNING: 3/225		Ben		7	Lätt (4)
SB: +2		Bröst		7	Plåt (7)

ATTACKER: Belzarach med Snittare.
EXPERTISOMRÅDEN: Strid 13, Eldhandvapen 12, Kommunikation 9, Rörelse 6, Teknik 7.
BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR: Mörkersyn.
MÖRKA GÅVOR: Motstå Smärta.

VÄRDEN TILL DOMEDAGENS HJÄLTAR

RUSTNING	NÄRSTRID	ELDSTRID	SÄRSKILD FÖRMÅGA
2 röda	3 vita	2 röda	Snittaranfall

Nekromutanter återfinns i grupper om upp till tre, ledda av en Centurion eller Nefarit, men kan också själva anföra egna grupper om maximalt sex Odöda Legionärer. Nekromutanter har tre handlingar per runda och kan förflytta sig upp till fyra steg per förflyttninghandling. Den kan ges extra handlingar med hjälp av Ledarskapsslag, och kan ta emot Kommandon.



ODÖDA LEGIONÄRER

STY	16	HANDLINGAR/SR: 3			
INT	3	UNDVIKA/PARERA: 4			
SMI	11			KP	Rustning (RF)
FYS	12	Huvud		3	Hjälm (6)
PSY	4	Armar		5	Ingen (1)
PER	4	Mage		5	Lätt (3)
FÖRFLYTTNING: 3/225		Ben		6	Lätt (3)
SB: +1		Bröst		7	Lätt (3)

ATTACKER: Kratach och Skalak.
EXPERTISOMRÅDEN: Strid 9, Eldhandvapen 10, Kommunikation 3, Rörelse 5, Teknik 2.
BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR: Mörkersyn.
MÖRKA GÅVOR: Inga.

VÄRDEN TILL DOMEDAGENS HJÄLTAR

RUSTNING	NÄRSTRID	ELDSTRID	SÄRSKILD FÖRMÅGA
1 svart	1 röd, 1 vit	2 röda, 1 vit	—

Odöda Legionärer uppträder bara i grupper på upp till sex individer, ledda av en Centurion, Nekromutant eller Nefarit, eller annan figur med den särskilda förmågan Ledarskap eller kommandon. En Odöd Legionär har tre handlingar per runda och kan förflytta sig upp till tre steg per förflyttningshandling. Den kan ges extra handlingar med hjälp av Ledarskapsslag, och kan ta emot Kommandon.

Odöda Legionärer måste i början av sina handlingar stå inom fyra rutor från SIN EGEN "gruppledare" — gör den inte det kan Legionären inte utföra några handlingar under den rundan.



EZOGHOULER

				KP	Rustning (RF)
STY	34	HANDLINGAR/SR: 4			
INT	15	UNDVIKA/PARERA: 8			
SMI	22			KP	Rustning (RF)
FYS	29	Huvud		4	Ingen (4)
PSY	16	Armar		8	Ingen (4)
PER	24	Mage		8	Ingen (5)
FÖRFLYTTNING: 6/400		Ben (x4)		9	Ingen (4)
SB: +5		Bröst		9	Ingen (5)

ATTACKER: Belzarach med kedjebajonett, spark (1T6).
EXPERTISOMRÅDEN: Strid 17, Eldhandvapen 16, Kommunikation 17, Rörelse 20, Teknik 14.
BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR: Mörkersyn.
MÖRKA GÅVOR: Terror, Svart Eld.
SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Illitachk-symbioten gör Ezoghoulen immun mot gaser. Samtliga Ezoghouler kan flyga — Förflyttning är densamma som på marken.

VÄRDEN TILL DOMEDAGENS HJÄLTAR

RUSTNING	NÄRSTRID	ELDSTRID	SÄRSKILD FÖRMÅGA
1 svart, 1 vit	3 svarta, 1 röd	2 svarta, 1 röd	Flyga, Immun mot gas, Mörka Gåvor

En Ezoghoulgrupp består av upp till tre Ezoghouler, som alla har fyra handlingar per runda och kan förflytta sig upp till sex steg per förflyttningshandling. Ezoghouler kan inte ges extra handlingar med hjälp av Ledarskapsslag, men de kan ta emot Kommandon. Se nedan angående Mörka Gåvor i *Domedagens Hjältar*.

En Ezoghoul räknas som en extremt stor varelse (se «Tilläggsregler för *Domedagens Hjältar*» nedan).

En flygande varelse befinner sig på en av tre nivåer: marknivå, trädtoppsnivå eller stridsnivå (uppe i luften). På marknivå gäller de vanliga reglerna för siktlinje. Varelser på trädtoppsnivå räknas när det gäller regler för siktlinje som om de stod på en kulle, och de som befinner sig på stridsnivå ser samtliga rutor på den nivå de befinner sig på (och ses från samtliga rutor). Att ändra höjdläge kostar en handling. För att ta sig till en ruinhög måste man befinna sig ovanför marknivå, och för att komma upp på ett klippblock måste man vara i luften. Ezoghouler kan bara anfallas i närstrid när de befinner sig på marknivå. De kan bara ladda om sina vapen när de befinner sig på marknivå (eller i trädtoppshöjd ovanpå en ruinhög).

RAZIDER

				KP	Rustning (RF)
STY	45	HANDLINGAR/SR: 3			
INT	12	UNDVIKA/PARERA: 5			
SMI	11			KP	Rustning (RF)
FYS	31	Huvud		4	Ingen (5)
PSY	14	Armar		8	Ingen (5)
PER	26	Mage		8	Ingen (7)
FÖRFLYTTNING: 5/325		Ben		9	Ingen (5)
SB: +5		Bröst		9	Ingen (7)

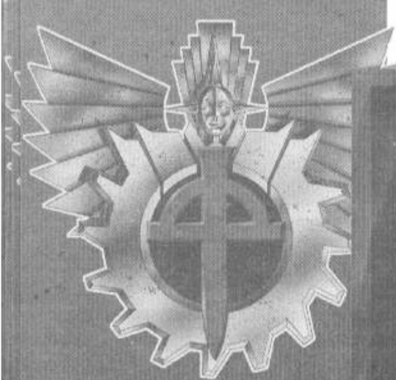
ATTACKER: Nazgaroth med Snittare.
EXPERTISOMRÅDEN: Strid 14, Eldhandvapen 16, Kommunikation 10, Rörelse 7, Teknik 15.
BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR: Inga.
MÖRKA GÅVOR: Motstå Smärta.

VÄRDEN TILL DOMEDAGENS HJÄLTAR

RUSTNING	NÄRSTRID	ELDSTRID	SÄRSKILD FÖRMÅGA
2 röda	3 svart, 1 röd	1 svart, 3 röda	Full Auto

Razider agerar på egen hand, har tre handlingar per runda och kan förflytta sig upp till fem steg per förflyttningshandling. Razider kan inte ges extra handlingar med hjälp av Ledarskapsslag, men de kan ta emot Kommandon. Den särskilda förmågan Full Auto är identisk med den som Chargers har i *Domedagens Hjältar*.

En Razid räknas som en extremt stor varelse (se «Tilläggsregler för *Domedagens Hjältar*» nedan).



PRETORIAN STALKERS

STY	50	HANDLINGAR/SR: 3		
INT	9	UNDVIKA/PARERA: 8		
SMI	14		KP	Rustning (RF)
FYS	35	Huvud	4	Ingen (9)
PSY	10	Armar	8	Ingen (7)
PER	27	Mage	8	Ingen (7)
FÖRFLYTTNING: 5/325		Ben	9	Ingen (7)
SB: +6		Bröst	9	Ingen (7)

ATTACKER: Semais lie, Likkastare, Hindenburgbrännare.
EXPERTISOMRÅDEN: Strid 18, Eldhandvapen 18, Kommunikation 12, Rörelse 19, Teknik 14.
BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR: Tåla Smärta, Självreparation, Fjärrstyrning.
MÖRKA GÅVOR: Inga.
SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Immun mot eld och gaser. Perfekt Mörkersyn.

VÄRDEN TILL DOMEDAGENS HJÄLTAR

RUSTNING	NÄRSTRID	ELDSTRID	SÄRSKILD FÖRMÅGA
1 svart, 1 röd	3 svarta, 1 vit	2 svarta, 2 röda	Flamer, Mörka Gåvor



Pretorian Stalkers agerar i par, har tre handlingar per runda och kan förflytta sig upp till sex steg per förflyttningshandling. Stalkers kan inte ges extra handlingar med hjälp av Ledarskapsslag, men de kan ta emot Kommandon.

Hindenburgerbrännaren är en eldkastare (se «Tillägsregler för *Domedagens Hjältar*» nedan). När en Stalker använder en Hindenburgerbrännare attackerar den med åtta (8) svarta tärningar.

Likkastaren har obegränsat med ammunition, en räckvidd på 100 rutor, och gör skada som en Brainbuster. Vid anfall "Utan siktning" slår man fem stycken tärningar för träffbestämning.

En Pretorian Stalker räknas som en extremt stor varelse (se «Tilläggsregler för *Domedagens Hjältar*» nedan).

NEKROFIKATORER

STY	18	HANDLINGAR/SR: 5		
INT	14	UNDVIKA/PARERA: 9		
SMI	18		KP	Rustning (RF)
FYS	28	Huvud	5	Mask (6)
PSY	18	Armar	9	Plåt (10)
PER	18	Mage	9	Plåt (10)
FÖRFLYTTNING: 7/500		Ben	10	Plåt (10)
SB: +5		Bröst	10	Plåt (10)

ATTACKER: Belzarach. Knytnäve 1T6; Spark 1T6+1.
EXPERTISOMRÅDEN: Strid 16, Eldhandvapen 16, Kommunikation 13, Rörelse 13, Teknik 13.
BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR: Nekrobioniska Armar, Nekrobioniska Ben, Nekrobioniskt Skelett, Nekrobionisk Omstrukturering, Nekrobioniska Inälvor, Lung-implantat, Mörkersyn, Tåla Smärta. Gåvornas effekter har redan räknats in i Nekrofikatorns grundegenskaper.
MÖRKA GÅVOR: Åkalla Lojalitet, Det Mörka Läkandets Portal, Nekrovisuell Länk, Svart Portal.



VÄRDEN TILL DOMEDAGENS HJÄLTAR

RUSTNING	NÄRSTRID	ELDSTRID	SÄRSKILD FÖRMÅGA
3 röda	3 svarta 1 röd	1 svart 2 röda	Förklädnad, Mörka Gåvor

Nekrofikatorer arbetar på egen hand, har fem handlingar per runda och kan förflytta sig upp till sju steg per förflyttningshandling. Nekrofikatorer kan inte ges extra handlingar med hjälp av Ledarskapsslag, men de kan ta emot Kommandon. Se nedan angående Mörka Gåvor i *Domedagens Hjältar*.

Nekrofikatorn ser ut som en vanlig människa från vilken megakorporation som helst. För att genomskåda förklädnaden måste en «god» figur slå två vita tärningar och få en träff — annars kan den inte skjuta. När Nekrofikatorn väl har skadats, eller själv anfaller, behöver ingen göra detta slag igen.

Trots att en Nekrofikator är lika stor som en människa gör dess ovanliga natur att en Nekrofikator räknas som en extremt stor varelse (se «Tilläggsregler för *Domedagens Hjältar*» nedan).

BIOJÄTTE

STY	100	**HANDLINGAR/SR:** 3			
INT	4	**UNDVIKA/PARERA:** Nej.			
SMI	9		**KP**		**Rustning (RF)**
FYS	100	Huvud	8		Tunnhjälm (10)
PSY	10	Armar	14		Ingen (0)
PER	20	Mage	14		Plåt (10)
FÖRFLYTTNING: 9/700		Ben	15		Plåt (10)
SB: +11		Bröst	15		Plåt (10)

ATTACKER: Enorma klohänder (1T10).
EXPERTISOMRÅDEN: Strid 10, Eldhandvapen 9, Kommunikation 5, Rörelse 0, Teknik 0.
BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR: Inga.
MÖRKA GÅVOR: Inga.
SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Åsynen av dessa monster injagar fruktan. Alla som ser ett för första gången måste slå under sin PSY för att inte fly i skräck under 1T6 minuter.

VÄRDEN TILL DOMEDAGENS HJÄLTAR

RUSTNING	NÄRSTRID	ELDSTRID	SÄRSKILD FÖRMÅGA
3 vit	5 svarta	—	Injaga fruktan

Biojättar uppträder ensamma, har tre handlingar per runda och kan förflytta sig upp till nio steg per förflyttningshandling (fyra när de kryper). De upptar fyra stycken rutor. Inne i Citadellet kan Biojätten på grund av de trånga utrymmena bara utföra två handlingar per runda. Biojättar kan inte ges extra handlingar med hjälp av Ledarskapsslag, men de kan ta emot Kommandon.

När en figur för första gången ser en Biojätte blir den skräckslagen. Alla grupper måste få minst två träffar med två vita tärningar för att inte under hela sin nästa runda ta sig så långt ifrån Biojätten som möjligt. Grupper med en figur med Ledarskap kan använda Ledarskapstärningarna i stället. Effekten varar bara en runda, och figurer med förmågan Kommando behöver inte slå något skräckslag.

Biojättar räknas som extremt stora varelser (se «Tilläggsregler för *Domedagens Hjältar*» nedan).



KADAVER

STY	25	HANDLINGAR/SR: 2			
INT	4	UNDVIKA/PARERA: — (Kadaver gör det heller aldrig)			
SMI	7		KP	Rustning (RF)	
FYS	25	Huvud	4	Ingen (1)	
PSY	2	Armar	7	Ingen (0)	
PER	10	Mage	7	Ingen (0)	
FÖRFLYTTNING: 3/225		Ben	8	Ingen (0)	
SB: +3		Bröst	8	Ingen (0)	

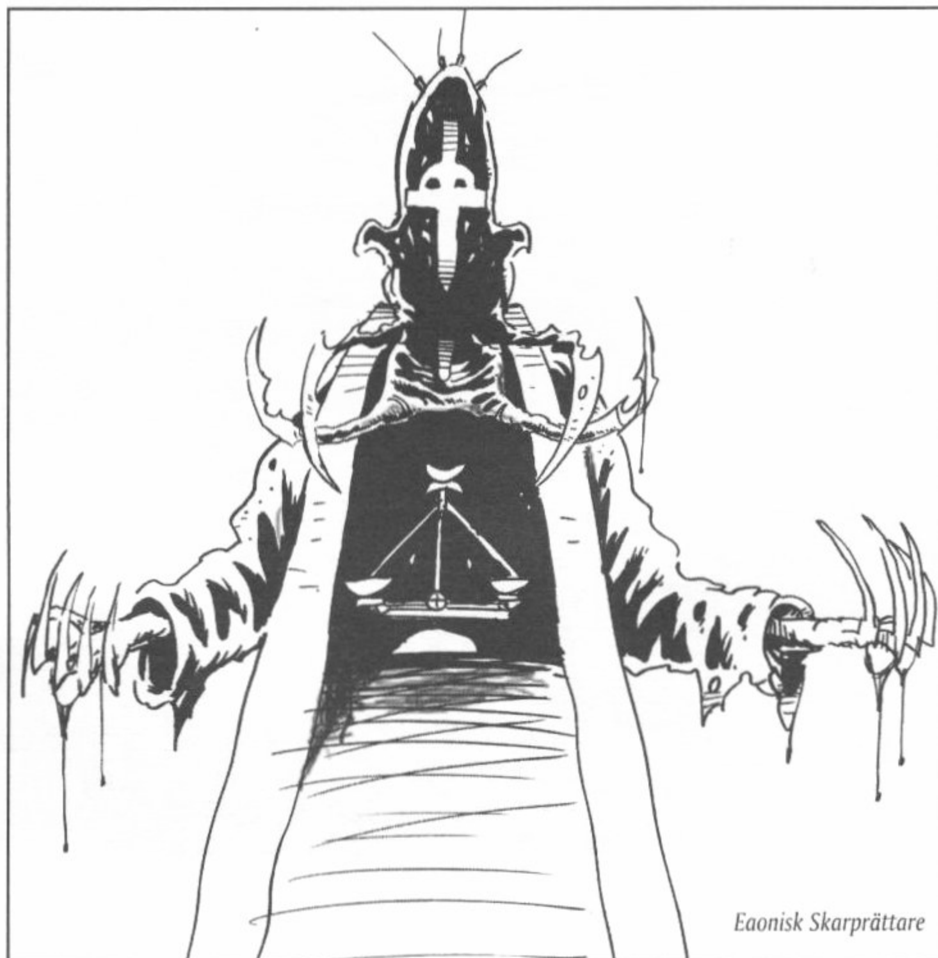
ATTACKER: Klubba.
EXPERTISOMRÅDEN: Strid 12, Eldhandvapen 0, Kommunikation 0, Rörelse 0, Teknik 0.
BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR: Självreparation, Sömnlös, Immun mot Åldrande, Fjärrstyrning, Pansarhud.
MÖRKA GÅVOR: Inga.
SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Kadaver känner ingen smärta och slutar slåss först efter en kritiskt skada i huvudet.

VÄRDEN TILL DOMEDAGENS HJÄLTAR

RUSTNING	NÄRSTRID	ELDSTRID	SÄRSKILD FÖRMÅGA
Spec.	1 svart 2 röda	—	Särskild rustning

En Kadavergrupp består av upp till sex Kadaver, som alla har två handlingar per runda och kan förflytta sig upp till tre steg per förflyttningshandling. Kadaver kan inte ges extra handlingar med hjälp av Ledarskapsslag, men de kan ta emot Kommandon.

Kadaver har två poängs permanent rustning — det krävs alltså tre träffar i en och samma attack för att döda ett Kadaver.



Eaonisk Skarprättare



KARNOFAGER

STY 25	HANDLINGAR/SR: 3			
INT 4	UNDVIKA/PARERA: —/12			
SMI 20		KP	Rustning (RF)	
FYS 15	Huvud	3	Ingen (0)	
PSY 15	Armar	6	Ingen (0)	
PER 10	Mage	6	Ingen (0)	
FÖRFLYTTNING: 4/275	Ben	7	Ingen (0)	
SB: +2	Bröst	7	Ingen (0)	

ATTACKER: Klor (1T6).
EXPERTISOMRÅDEN: Strid 16, Eldhandvapen 0, Kommunikation 0, Rörelse 15 (bara Smyga), Teknik 0.
BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR: Självreparation, Feromonstorm, Förbättrade Reflexer, Borttagande av Stigman (x3).
MÖRKA GÅVOR: Inga.
SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Karnofager befinner sig i det sista stadiet av Svart hunger. När de har dödat måste de äta, och slåss då bara för att försvara sin mat.

VÄRDEN TILL DOMEDAGENS HJÄLTAR

RUSTNING	NÄRSTRID	ELDSTRID	SÄRSKILD FÖRMÅGA
1 vit	3 röda	—	Förklädnad

Karnofager arbetar på egen hand, har tre handlingar per runda och kan förflytta sig upp till fyra steg per förflyttningshandling. Karnofager kan inte ges extra handlingar med hjälp av Ledarskapsslag, men de kan ta emot Kommandon.

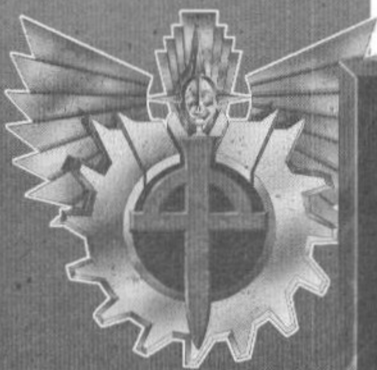
Karnofagen i detta äventyr är unik på så sätt att den inte har några Stigma och låtsas vara en vanlig människa från vilken megakorporation som helst. För att genomskåda förklädnaden måste en «god» figur slå två vita tärningar och få en träff — annars kan den inte skjuta. När Karnofagen väl har skadats, eller själv anfaller, behöver ingen göra detta slag igen.

När Karnofagen har dödat måste den stanna upp för att äta. Den rör sig automatiskt mot offret och slutar sin Förflyttning i första intilliggande ruta. Den måste använda eventuella kvarvarande handlingar och hela nästa runda till att äta.

OBEFLÄCKAD FURIE

STY 31	HANDLINGAR/SR: 4			
INT 12	UNDVIKA/PARERA: 10			
SMI 16		KP	Rustning (RF)	
FYS 28	Huvud	4	Ingen (2)	
PSY 19	Armar	8	Lätt (4)	
PER 24	Mage	8	Lätt (4)	
FÖRFLYTTNING: 5/325	Ben	9	Lätt (4)	
SB: +4	Bröst	9	Lätt (4)	

ATTACKER: Nazgaroth med Snittare, Bioskop och Analysator.
EXPERTISOMRÅDEN: Strid 10, Eldhandvapen 14, Kommunikation 13, Rörelse 10, Teknik 10
BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR: Inga.
MÖRKA GÅVOR: Inga.
SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Filtret har dessutom en offensiv funktion. Genom att med hjälp av sin enorma lungkapacitet pressa ut luft genom gallret kan Furien utstöta ett öronbedövande tjut. Ljudet kan få olika effekter. På långt håll skrämmer och demoraliserar det de fiender som hör det — misslyckas de med ett normalt PSY-slag gör de helt om och flyr i panik under 1T6 minuter. På mellan 5 och 30 meters avstånd är ljudet så öronbedövande att offret förlamas och inte kan utföra några handlingar på 1T3 SR (om det inte lyckas med ett svårt PSY-slag). På kortare avstånd än 5 meter kan tjutet skada



hjärnan och spräcka trumhinnorna — de som inte lyckas med ett svårt FYS-slag drabbas av 1T3 skadepoäng i huvudet varje SR. Rustningar skyddar inte mot detta märkliga ylande.

- Furier har perfekt mörkerseende och en så väl utvecklad hörsel att de kan höra en människas andning på 300 meter.

VÄRDEN TILL DOMEDAGENS HJÄLTAR

RUSTNING	NÄRSTRID	ELDSTRID	SÄRSKILD FÖRMÅGA
1 svart 1 röd	3 svarta	4 röda	Tjut

Obefläckade Furier arbetar på egen hand, har fyra handlingar per runda och kan förflytta sig upp till fem steg per förflyttningshandling. Furier kan inte ges extra handlingar med hjälp av Ledarskapsslag, men de kan ta emot Kommandon.

När en Furie tjuter måste grupper som befinner sig på samma nivå få minst en träff med två vita tärningar för att inte under hela sin nästa runda ta sig så långt ifrån Furien som möjligt. Grupper med en figur med Ledarskap kan använda Ledarskapstärningarna i stället. Effekten varar bara en runda, och figurer med förmågan Kommando behöver inte göra något skräckslag. Figurer inom fem rutor drabbas automatiskt av en träff, figurer inom två rutor av två träffar. Rustningsslag slås som normalt.

En Furie räknas som en extremt stor varelse (se «Tilläggsregler för *Domedagens Hjältar*» nedan).

EAONISK SKARPRÄTTARE

STY	15	HANDLINGAR/SR: 4		
INT	25	UNDVIKA/PARERA: 8		
SMI	18		KP	Rustning (RF)
FYS	15	Huvud	4	Ingen (4)
PSY	20	Armar	7	Ingen (4)
PER	10	Mage	7	Ingen (4)
FÖRFLYTTNING: 3/225		Ben	8	Ingen (4)
SB: +1		Bröst	8	Ingen (4)

ATTACKER: Klor (1T6+1 plus gift).

EXPERTISOMRÅDEN: Strid 14, Eldhandvapen 10, Kommunikation 18, Rörelse 12, Teknik 19 (endast Martering).

BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR: Inga.

MÖRKA GÅVOR: Inga.

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Eaoniska Skarprättare har giftkörtlar som producerar många sorters gifter och frätande ämnen som sedan kan injiceras i ett offer via klorna eller mandiblarna. Gifterna kan ha SG upp till 20, och inkluderar paralyseringsgift (som gör det omöjligt för offret att röra sig men ändå kunna känna smärta), svavelsyra (som åsamkar offret den mest fruktansvärda smärta och orsakar blindhet när det appliceras i ögonen), samt en uppsjö av smärtsamma gifter, hallucinogener och ett lugnande medel som dessutom lindrar smärta. Skarprättare är väl medvetna om att smärta bäst tjänar sitt syfte i små doser och att en stunds avbrott i tortyren ökar offrets rädsla.

- Tack vare sin unika födsel känner Skarprättare vid födseln till mer om tortyr än flertalet människor någonsin kan lära sig. Genom livslång övning blir de mästare inom sitt vidriga gebit.

VÄRDEN TILL DOMEDAGENS HJÄLTAR

RUSTNING	NÄRSTRID	ELDSTRID	SÄRSKILD FÖRMÅGA
1 svart	1 svart 2 röda	—	—

Skarprättare arbetar på egen hand, har fyra handlingar per runda och kan förflytta sig upp till fyra steg per förflyttningshandling. Skarprättare kan inte ges extra handlingar med hjälp av Ledarskapsslag, men de kan ta emot Kommandon.



MÖRK GOLEM

STY	40	HANDLINGAR/SR: 6			
INT	10	UNDVIKA/PARERA: 15			
SMI	30		KP	Rustning (RF)	
FYS	40	Huvud	5	Ingen (6)	
PSY	10	Armar	9	Ingen (6)	
PER	10	Mage	9	Ingen (6)	
FÖRFLYTTNING: 8/600		Ben	10	Ingen (6)	
SB: +6		Bröst	10	Ingen (6)	

ATTACKER: Belzarach.
EXPERTISOMRÅDEN: Strid 19, Eldhandvapen 19, Kommunikation 4, Rörelse 4, Teknik 4.
BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR: Mörkersyn, Tåla Smärta, Nekrobioniskt Skelett, Nekrobionisk Omstrukturering.
MÖRKA GÅVOR: Inga.
SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: En Mörk Golem kan skjuta ut spikar som gör 1T6+SB skada.

VÄRDEN TILL DOMEDAGENS HJÄLTAR

RUSTNING	NÄRSTRID	ELDSTRID	SÄRSKILD FÖRMÅGA
2 svarta 1 röd	2 svarta 1 röd	2 svarta 1 röd	Spikar

Mörka Golems uppträder i grupper om tre, har sex handlingar per runda och kan förflytta sig upp till åtta steg per förflyttningshandling. En Golem kan inte ges extra handlingar med hjälp av Ledarskapsslag, men den kan ta emot Kommandon. I närstrid kan en Golem fälla ut spikar som gör 2 extra röda tärningar skada. Attacken tar 2 handlingar. En Mörk Golem räknas som en extremt stor varelse (se «Tilläggsregler för *Domedagens Hjältar*» nedan).

APOKALYPT

STY	45	HANDLINGAR/SR: 5		
INT	10	UNDVIKA/PARERA: 14		
SMI	30		KP	Rustning (RF)
FYS	55	Huvud	7	Ingen (7)
PSY	10	Armar	11/12	Ingen (6)
PER	18	Mage	11	Ingen (6)
FÖRFLYTTNING: 9/700		Ben	12	Ingen (7)
SB: +7		Bröst	12	Ingen (7)

ATTACKER: Kratach och Nekrobionisk klo. Knytnäve 1T6; Spark 1T6+1.
EXPERTISOMRÅDEN: Strid 19, Eldhandvapen 19, Kommunikation 4, Rörelse 4, Teknik 4.
BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR: Nekrobioniska Armar, Nekrobioniska Ben, Nekrobioniskt Skelett, Nekrobionisk Omstrukturering, Nekrobioniska Inälvor, Lung-Implantat, Mörkersyn, Tåla Smärta. (Gåvornas effekter har redan räknats in i Apokalyptens grundegenskaper.)
MÖRKA GÅVOR: Inga.
SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Samma immunitet mot gaser som Obefläckade Furier.

- Apokalypter har perfekt mörkersyn och en hörsel som kan uppfatta en människas andning på 300 meters avstånd.

VÄRDEN TILL DOMEDAGENS HJÄLTAR

RUSTNING	NÄRSTRID	ELDSTRID	SÄRSKILD FÖRMÅGA
2 svarta 1 vit	3 röda 1 vit	1 svart 2 röda	Immun mot Gas

Apokalypter uppträder i grupper om tre, har fem handlingar per runda och kan förflytta sig upp till åtta steg per förflyttningshandling. En Apokalypt kan inte ges extra handlingar med hjälp av Ledarskapsslag, men kan ta emot Kommandon. En Apokalypt räknas som en extremt stor varelse (se «Tilläggsregler för *Domedagens Hjältar*» nedan).



TILLÄGGSREGLER FÖR *DOMEDAGENS HJÄLTAR*

För dig som spelar detta äventyr med reglerna för *Domedagens Hjältar* i stället för rollspelsreglerna har några regler tillkommit för de särskilda fiender som gömmer sig inne i Citadellet. Om någon av de dessa tilläggsregler gäller ett visst monster anges detta i dess *Fury-värden.*

ELDKASTARE

När man använder en eldkastare i *Domedagens Hjältar* minskas anfallstärningarna med ett steg för varje ruta mellan den anfallande och den anfallne. Om anfallstärningarna är tre svarta och avståndet är tre rutor använder den anfallande i stället tre röda tärningar. Om avståndet är fem rutor används en röd och två vita. ALLA mål i eldlinjen berörs av attacken. Mejning med eldkastare fungerar som normalt, men man kan inte skjuta eldskurar med en eldkastare.

FLAMSÄKER RUSTNING

En figur som har en flamsäker rustning och attackeras med eldkastare får slå sina rustningstärningar TRE gånger och lägga samman resultaten.

EXTREMT STORA VARELSER

Några av Citadellets invånare är jättelika, skräckinjagande och fruktansvärt vidriga. De ryggar inte för någonting och kan träffas gång efter gång med konventionella vapen utan att verka lägga märke till det. I *Domedagens Hjältar* tål en varelse som har mer än 40 KP (i sina rollspelsvärden) två träffar i stället för en. Varelser med mer än 60 KP tål tre träffar, och för varje ytterligare tiotal KP över 60 tål de ännu en träff. En Biojätte med 100 KP klarar alltså sju (7!) träffar innan den elimineras och tas ut ur spelet.

Träffarna behöver inte drabba varelsen i samma attack, utan kan ackumuleras under spelets gång. Använd markörer för att hålla räkning på hur många träffar varje extremt stor varelse har drabbats av.

MÖRKA GÅVOR I *DOMEDAGENS HJÄLTAR*

Nedan beskrivs vilka effekter vissa Mörka Gåvor har i *Domedagens Hjältar*. Siffran inom parentes efter var Mörk Gåva anger hur många handlingar som krävs för att använda Gåvan. Om inte Gåvan har omedelbar effekt (anges med «•»), anses den vara till dess spelarens initiativbricka plockas upp nästa gång (om inget annat anges i beskrivningen av Gåvan). OBS: en figur kan inte använda samma Gåva mer än en gång per runda.

Bara figurer som har «Mörka Gåvor» som Särskild Förmåga kan använda Gåvor. I beskrivningen av varelsen anges vilka Gåvor den kan använda.

Listiga spelare ordnar markörer för att ange när och var dessa Mörka Gåvor används.

SVART ELD (1) • Räknas som om användaren skjuter med eldkastare (med tre svarta attacktärningar) (se «Tilläggsregler för *Domedagens Hjältar*» ovan).

SVART PORTAL (1) Användaren kan skapa en portal som mynnar ut på andra sidan en vägg som är som mest en ruta tjock (dvs inte genom flertalet katakombväggar). Effekten varar en runda (om inte användaren bestämmer sig för att omedelbart stänga portalen, vilket tar en handling), och under denna tid kan även andra varelser och föremål passera genom portalen.

DIMENSIONSFÖRVRÄNGNING (2) • Målet kastas in i en annan dimension, och kan under tiden det är där inte utföra några handlingar eller attackeras på något sätt. Målet drabbas automatiskt av en träff per runda det är fångat i dimensionen, och måste för att komma därifrån få två träffar med två röda tärningar. Målet fortsätter att skadas och slå för att fly till dess det kommer undan. Målet slår för att fly i början av sin runda.

DISTORTION AV FIENDE (1) • Denna extremt dödliga Gåva gör det möjligt för användaren att attackera med tre röda tärningar. Målet slår rustningsslag med en tärning mindre än vanligt, eftersom Gåvan inte berörs av rustningar.

DISTORTION AV SJÄL (3) Med den här Gåvan försöker användare förvända målen för att få dem att gå med den Mörka Legionen. Om målet inte lyckas få en träff med tre röda tärningar kan figuren som använde Gåvan ta kontroll över målfiguren under återstoden av spelet (eller till dess användaren tas ut ur spelet).

DISTORTION AV FÖREMÅL (2) • Gåvan förstör valfritt vapen. Den kan också användas till att ta bort en tärning av valfri färg från målets rustning.

PERSONLIG DISTORTION (2) Lägg 2 röda tärningar till användarens rustning under en hel runda.

ASYMMETRISKT FLÖDE (2) Skapar en barriär mot Mörka Gåvor och Formler ur Konsten. Om någon försöker använda Gåvor eller Formler mot användaren eller en figur i intilliggande ruta får användaren slå ett räddningsslag. Får användaren minst en träff med två röda tärningar får Gåvan eller Formeln ingen effekt. Det Asymmetriska Flödet varar under två rundor.

DÖDSFLÖDE • Fungerar som eldstridsanfall med tre svarta tärningar.

ELDSFLÖDE (2)• Fungerar med två undantag som Svart Eld. Anfallaren använder fyra svarta tärningar, och figurer som under de följande tre rundorna stannar på eller rör sig igenom målrutan attacke-

ras med tre röda tärningar eftersom elden fortfarande brinner med fruktansvärd kraft.

VANSINNESFLÖDE (3) Denna Gåva kan användas till att anfalla valfri figur och samtliga intilliggande rutor. Målet måste få minst en träff med två vita tärningar och figurer i intilliggande rutor måste få minst en träff med tre vita tärningar — annars måste de slå på tabellen vid beskrivningen av denna Gåva i avsnittet «Algeroths Mönster». Effekten varar till dess figuren (figurerna) förflyttat sig ut ur flödet (dock minst en runda).

FÄNGSLA (1+) Målet kastas in i en annan dimension där det inte kan utföra några handlingar eller attackeras på något sätt. Målet hålls fången till dess användaren släpper ut det på valfri ruta (användarens val) inom Gåvans räckvidd. Gåvan används ofta som «Teleportering» av figurer, eftersom Gåvan «Teleportering» har sina begränsningar.

ÅKALLA APATI (1) Målet får slå ett normalt rustningsslag, och om det får mindre än två träffar står det bara rakt upp och ned utan att göra någonting alls under hela sin nästa runda.

ÅKALLA DÖD • Målet drabbas av tre träffar, men får slå rustningsslag på vanligt sätt.

BÄRSÄRKAGÅNG (2) Den påverkade gruppen attackerar en annan grupp till dess antingen den eller dess mål eliminerats. Gruppen får en extra svart tärning för närstridsanfall och förlorar sin bästa tärning för eldstridsanfall.

ÅKALLA LOJALITET (2) Alla figurer med siktlinje kortare än tio rutor till användaren måste få två träffar med två röda tärningar för att undgå att kontrolleras av användaren. Figurer med Ledarskap kan använda sina Ledarskapstärningar i stället, och figurer med förmågan Kommando slipper att slå överhuvudtaget. Effekten varar till dess målet lyckas motstå Gåvan eller kommer utom dess räckvidd. Målet får försöka motstå effekten i början av var och en av sina rundor.

ÅKALLA SMÄRTA (2) Målet uppslukas av smärta och är oförmöget att utföra några handlingar. Effekten varar till dess målet undkommer genom att få två träffar med två röda tärningar.



NEKROVISUELL LÄNK (1) En Nefarit kan ge sin förmåga att använda Mörka Gåvor till någon av sina tjänare. Endast en figur kan ges denna förmåga i taget, och under tiden varelsen har tillgång till de Mörka Gåvorna kan Nefariten inte utföra andra handlingar.

DET MÖRKA LÄKANDETS PORTAL (3) • Denna Mörka Gåva kan användas på extremt stora varelser, och läker då en träff.

FRUKTANS PORTAL (2) Den anfallne kan försöka motstå Gåvans fruktansvärda effekt genom att slå minst två träffar med tre röda tärningar. Misslyckande innebär att målet under de kommande 1T3 rundorna inte kan göra annat än att darra av skräck.

DE ODÖDAS PORTAL (3) Användaren kan återuppliva en fiende som dödats i samma runda (och bara då), och skapa en Odöd Legionär som därefter tillhör användarens grupp och anses stå under dennes kontroll — vare sig användaren har Ledarskapsförmåga eller ej.

TELEPORTERING (1) • Användaren kan teleportera sig till valfri ruta på upp till 70 rutors avstånd. Varje nivå räknas som fem rutor. Gåvan kan inte användas till att teleportera andra.

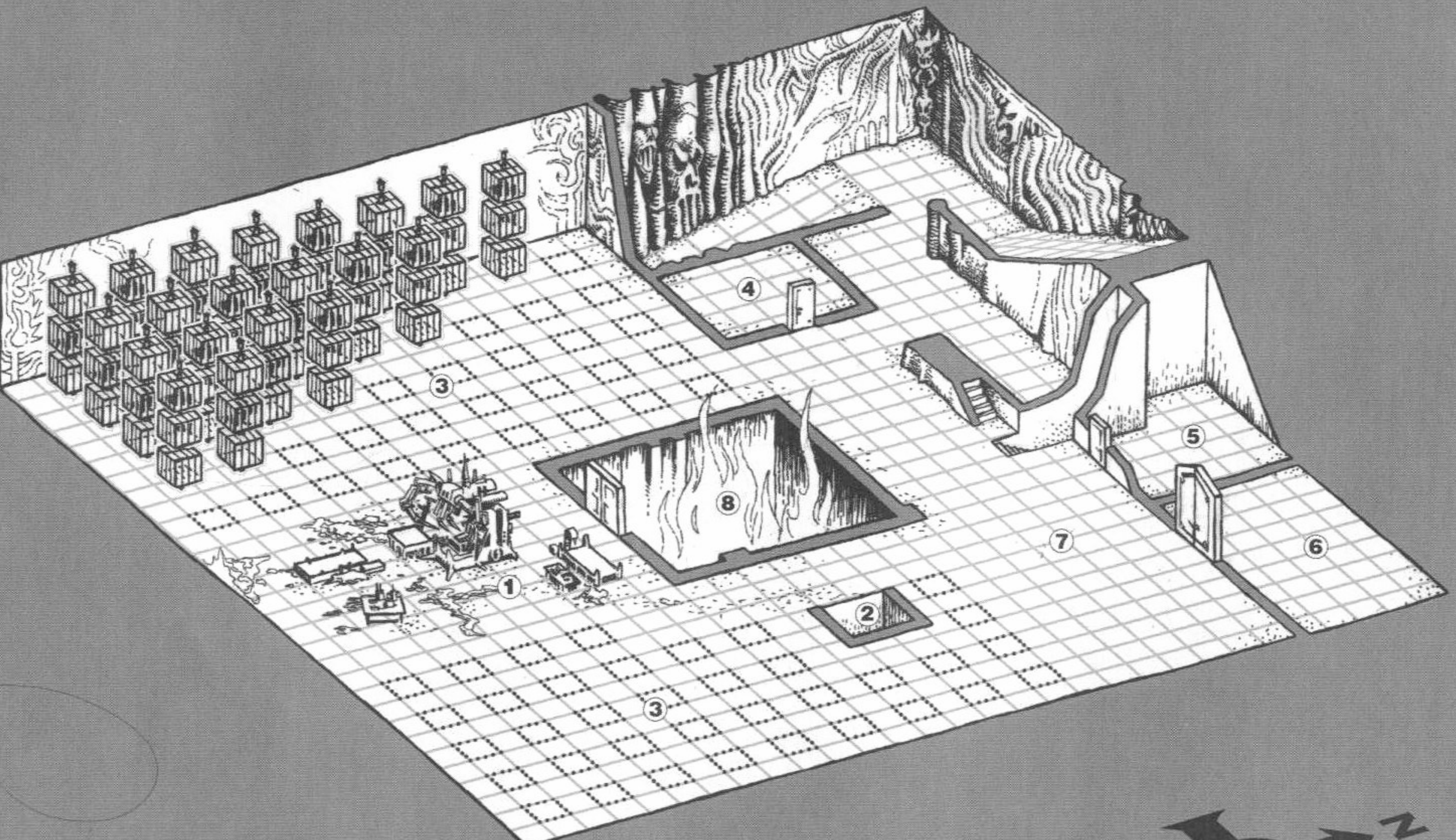
TERROR (2) Terror kan användas antingen mot en enstaka figur eller mot en hel grupp. När Gåvan används mot en enstaka figur flyr denna automatiskt så snabbt som möjligt från användaren, och om det är omöjligt att fly blir effekten densamma som av den Mörka Gåvan Bärsärkagång. När Terror används mot en hel grupp får varje figur slå ett motståndsslag genom att få minst en träff med tre vita tärningar. En ledare kan låta samtliga figurer i gruppen använda dess Ledarskapstärningar i stället. Figurer med förmågan Kommando behöver inte slå något motståndsslag. Gåvans effekt varar i två rundor.

MOTSTÅ SMÄRTA (1) Denna Gåva upphäver alla misslyckade Rustningsslag tills nästa gång användarens bricka dras. Då får han göra TRE handlingar, därefter elimineras han. Han kan inte förlänga sitt liv genom att använda denna gåva igen.

BAALZACHTS CITADELL: NIVÅ 1



ACKEGÅRD


BAALZACHTS CITADELL: NIVÅ 2
1
2
3
3
4
5
6
7
8
N
ACKEGÅRD

Baalzachts citadell: Nivå 3

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
ACKEGÅRD



BAALZACHTS CITADELL: NIVÅ 4



ACKEGÅRD

BAALZACHTS CITADELL: NIVÅ 5

1
2
3
4
5
6
7



ACKEGÅRD

BAALZACHTS CITADELL: NIVÅ 6

1
2
3
4
5
6



ACKEGÅRD

BAALZACHTS CITADELL: NIVÅ 7



BAALZACHTS CITADELL: NIVÅ 8

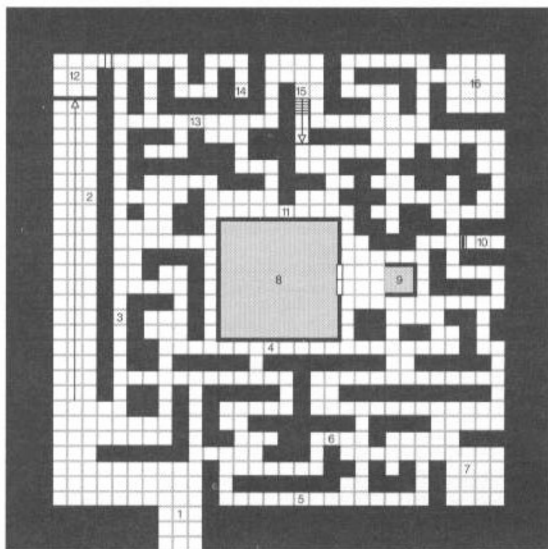
1

2

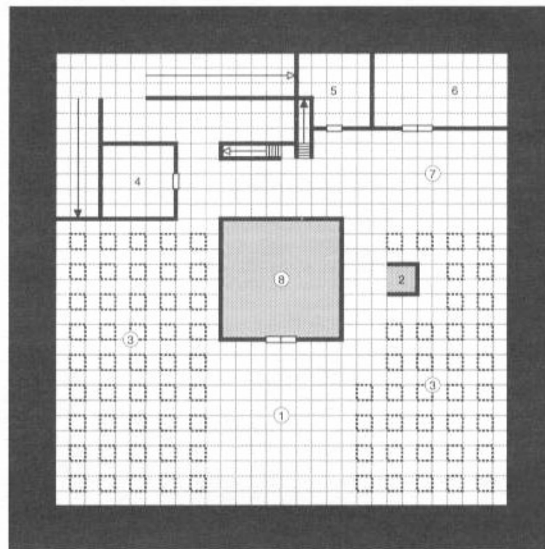


ÖVERSIKTSKARTOR

NIVÅ 1

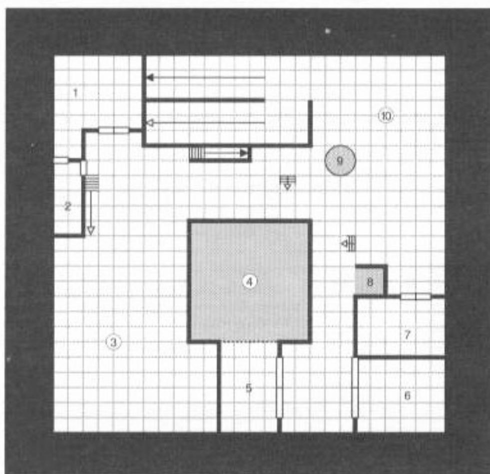


NIVÅ 2

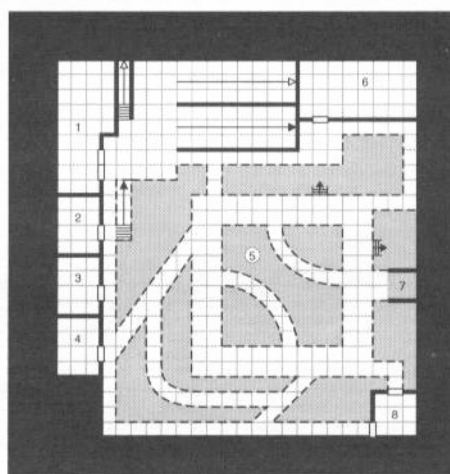




NIVÅ 3



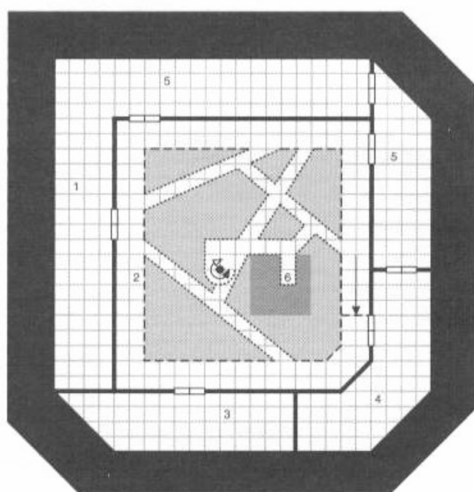
NIVÅ 4



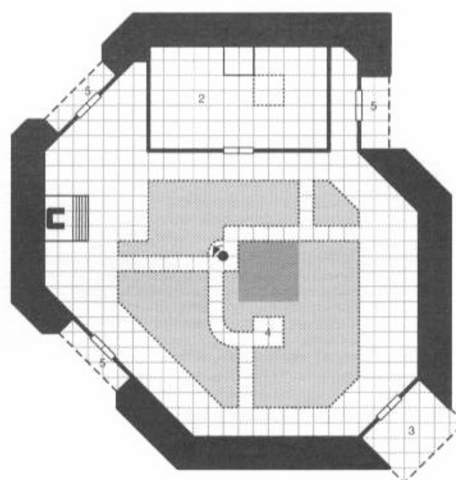
NIVÅ 5



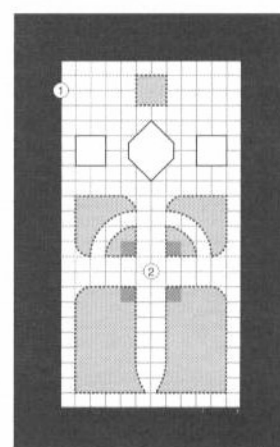
NIVÅ 6



NIVÅ 7



NIVÅ 8



DET VAR I DET ANDRA OCH FEMTIONDE ÅRET AV KARDINAL NATHANIEL DURAND DEN FÖRSTES STYRE SOM HAN NEDSÄNKTE SIG ÖVER MÄNSKLIGHETEN FRÅN INTIGHETENS SVARTA TOMRUM.

OCH HAN DRABBADE SLAGFÄLTET LIKT BLIXTEN, SKRÄCKINJAGANDE TILL UTSEENDET OCH KRAFTFULL I ALL SIN MAKT. MED SITT SVÄRD TRE GÅNGER SÅ LÅNGT SOM NÅGON MÄNNISKA, KLÖV HAN I TVÅ DELAR VÅR ÄLSKADE KARDINAL AUGUSTUS, VENUS BESKYDDARE.

OCH MARKEN SKAKADE NÄR HAN MED TORDÖNSSTÄMMA TALADE SINA ORD AV FÖRINTELSE OCH FRUKTAN: "SKÅDA, NI YNKLIGA MÄNNISKOBARN, OCH RÄDS OCH FRUKTA! TY JAG ÄR DEN MÖRKA TEKNOLOGINS HERRE, OCH NI SKALL KÄNNA MIG SOM ALGEROTH. JAG ÄR KRIGETS OCH FÖRGÖRELSENS APOSTEL, OCH KRIGA SKALL JAG GÖRA, OCH FÖRINTELSE SKALL JAG SKAPA!"

OCH SEDAN DEN DAGEN AV OHELIG BLODSSPILLAN HAR ALGEROTHS ODÖDA ARMÉER OFÖRTRUTLIGT MARSCHERAT FRAMÅT, MED DE ALLRA VIDRIGASTE LEVANDE OCH OLEVANDE VARELSER VÄRLDEN NÅGONSIN SKÅDAT I SINA LED.

ALGEROTH är en kampanjmodul som beskriver den Mörka Teknologins Herres arméer och vapensmedjor — med detaljerade beskrivningar av fordon, vapen, varelser, citadell, utrustning, Nefariters maktkamper, nekrobionik, bio– och nekroteknologi, och mycket mera. I kapitlet KÄTTARENS HANDBOK hittar du allt du vill veta om Algeroths «Hemliga Kohorter» — hur du skapar en Kättare, Tempelbakgrunder, trettio nya Gåvor ur Algeroths Mörka Mönster, hur man transformerar sig till Nekromutant, Centurion eller rent av Nefarit, hur du skaffar och använder nekrobionik, bio– och nekro-teknologi, hur du undviker Brödraskapet och grundar ditt eget Förintelsetempel, hur du skapar Reliker och Artefakter, och dessutom, om det värsta skulle inträffa, hur du behandlar Degeneration och Stigma. Slutligen hittar du DEN SVARTA PORTALEN, ett komplett, extremt actionfyllt äventyr med fullständiga speldata för Domedagens Hjältar och åtta otroliga golvplansdiagram över Nefariten Baalzachts citadell.

OBS: För att kunna använda «Algeroth» krävs att du har tillgång till «Mutant Chronicles Rollspelet».

Framsida: Valgorius, Nefarit-häxmästare och Alakhais Ärkemagi, triumferar över Max Steiner och Valerie Duval från Bauhaus. **Baksida:** Nefarit...





001-2610